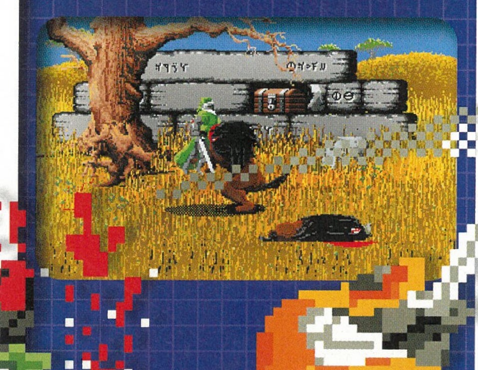
LA MORT VOUS VA SI BIEN

Dans Moonstone, les nombreuses façons de passer de vie à trépas sont parfois inattendues et souvent spectaculaires. En voici donc, en toute poésie, un petit florilège…







Mindscape confie la partie sonore à **Richard Joseph** qui signe ici une musique inoubliable, dont les sonorités sombres et lugubres reflètent extrêmement bien l'ambiance générale du jeu. Les bruitages, en revanche, sont en grande partie échantillonnés à partir de K7 vidéo louées par Rob. Une bonne partie d'entre eux provient principalement du film **Red Sonja**, avec **Arnold Schwarzenegger** (1985). Un procédé que l'on octroie souvent, à tord, à Barbarian (voir **Pix'n Love** #9).

Petit à petit, le projet prend forme. Mais les mois passent à toute allure et l'année de travail qui a été prévue à l'origine pour concrétiser le *soft* se voit largement dépassée. Au bout de deux ans de développement, Mindscape commence à mettre la pression sur la petite équipe afin que le produit soit enfin prêt pour Noël 1991, date propice aux ventes de jeux vidéo puisque pratiquement la moitié de celles-ci se réalise à cette période. Les bouchées doubles sont alors mises et Moonstone voit finalement le jour juste à temps. Les auteurs confient que, même si globalement ils sont satisfaits du résultat car le jeu se rapproche assez bien de la vision qu'ils en auront au départ, ils auraient toutefois apprécié de peaufiner certains détails. L'un de leurs souhaits consiste à implémenter un système de sauvegarde, davantage d'éléments de *RPG*, de monstres, de différences visuelles et d'aptitudes entre les chevaliers, etc. Conscient des limitations de la machine, Rob précise que le manque d'espace mémoire et les temps de chargement ont également joué un rôle dans cette amputation.

DIFFICILE DE DÉCROCHER LA LUNE

C'est dans une large et robuste boîte ornée d'une illustration répondant aux codes de l'*heroic fantasy*, que les trois disquettes de Moonstone se logent. Dragons, chevaliers, châteaux et autres gobelins sur sa façade semblent garder jalousement le précieux trésor qu'elle renferme. Pourtant, malgré tous ses atouts, toutes ses attentions et le vif succès qu'il remporte auprès de ses acquéreurs, Moonstone ne devient pas un *blockbuster*. La faute à qui ? Certainement à sa distribution chaotique et entravée. En effet, dès sa sortie, le *soft* de Mindscape se heurte à plusieurs obstacles insurmontables. Tout d'abord, comme à son habitude, l'Allemagne interdit purement et simplement la vente du jeu sur ses terres en raison de sa trop grande violence. Mais ce qui cause vraiment le plus de préjudice, c'est que l'Amérique tout entière en est également privée ! En effet, lorsque Moonstone est présenté à **Toy'R Us**, le magasin refuse de le mettre en rayon pour des raisons similaires. C'est un réel coup dur car à cette époque, la célèbre enseigne est à l'origine d'au moins 25% des ventes de logiciels sur le territoire U.S., tous supports confondus. Mindscape conclut alors que ce refus est bien trop pénalisant pour obtenir des ventes satisfaisantes et abandonne la distribution sur tout le nouveau continent. Enfin, lorsque sont démarchés **Nintendo** et **SEGA** pour d'éventuelles conversions sur leur consoles 32bits, la réaction des deux géants du jeu vidéo est tout aussi frileuse malgré leur évident intérêt pour le concept. Afin de se justifier, Nintendo invoque sa politique qui vise à bannir totalement le sang de toutes ses productions tandis que SEGA, n'ayant jamais édité de *soft* de cette trempe auparavant, ne souhaite pas prendre de risques.

Ainsi, malgré la présence d'une option dans le jeu qui permet pourtant d'occulter le sang, aucune conversion console ne voit le jour. L'histoire fera d'ailleurs preuve d'une grande ironie du sort puisque moins d'un an plus tard, toutes ces mêmes sociétés adapteront et feront la promotion de **Mortal Kombat**, un jeu ultra violent où le sang tapisse régulièrement le sol… Il y a fort à parier que la différence s'est jouée au niveau de l'excellente réputation en arcade qui précède le titre de **Midway** : le risque est bien moindre.

Au final, Moonstone n'est donc distribué qu'en Europe, ce qui rend les recettes bien plus modestes que prévu. Todd confie d'ailleurs que s'il avait la possibilité de remonter dans le temps, non seulement il sortirait son jeu malgré tout, mais il tenterait aussi de le faire percer en Amérique !

Ce petit échec commercial aura d'ailleurs des conséquences sur la suite des événements. En effet, si un hypothétique **Moonstone 2** est bel et bien évoqué au sein de l'équipe, Mindscape se refusera à réitérer l'expérience, mettant immédiatement fin au projet encore en gestation. De la bouche des auteurs, cette éventuelle séquelle aurait subi de grandes améliorations et aurait bénéficié d'une phase de *beta-testing* bien plus poussée qui aurait évité les nombreux petits *bugs* que l'on trouve dans le premier opus. Durant pratiquement un mois, Rob avait même commencé à créer quelques *artworks* en vue d'une suite. En vain…

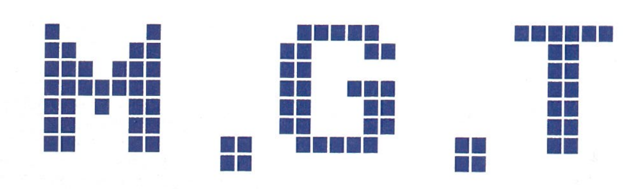


ON NOUS AVAIT PROMIS LA LUNE

Le secret de Moonstone réside donc dans le dosage idéal et intelligent de deux genres habituellement opposés. Ainsi, son *gameplay* unique comble aussi bien le stratège en herbe que l'aventurier en mal d'action brutale et virile. La possibilité de jouer à quatre est également un aspect qui décuple franchement l'intérêt. En toute objectivité, et en mettant la fibre nostalgique de coté, il est aujourd'hui encore vraiment très amusant d'en disputer quelques parties. Le seul regret est qu'il n'a pas rencontré le succès qu'il aurait mérité, du fait de sa distribution bridée. Mais bon, une fois n'est pas coutume, réjouissons-nous tout de même d'avoir eu le privilège de l'accueillir sur le sol français alors que bien d'autres pays en étaient démunis… Une situation assez rare pour être soulignée ! ■

TRIVIAS

- Même si ce n'est pas son domaine de prédilection, Todd Prescott a également composé quelques petits graphismes de Moonstone. On retrouve par exemple son art dans le *design* des armures, des épées et des potions magiques. Et c'est avec beaucoup d'humour qu'il se plait à dire que si certains graphismes du jeu semblent avoir été dessinés par un enfant de deux ans, c'est qu'ils sont probablement de lui. Rob Anderson, quant à lui, excelle dans cette discipline car il l'a étudiée au collège Sheridan d'Oakville dans l'Ontario.
- La conversion sur PC a été orchestrée par une tout autre équipe que celle en charge de la version Amiga.
- Le champion favori de Todd Prescott est Sir Edwar, alors que pour Rob Anderson il s'agit de Sir Godber. Rob précise qu'à l'origine, les 4 champions n'avaient pas de nom. Ils étaient simplement différenciés par leur couleur (bleu, or, vert et rouge). Mais lors de la rédaction du manuel, un groupe d'amis qu'il avait rencontré chez Mindscape l'a aidé à trouver les noms.
- Todd avouera que les études en biologie qu'il a menées en parallèle ont beaucoup affecté le temps qu'il aurait du passer à tester le jeu. C'est la raison pour laquelle de nombreux petits *bugs* ont subsisté lors de la commercialisation du jeu.
- Pour réaliser les animations d'introduction du jeu et de fin de partie, Rob a dû écrire un outil qui a permis l'assemblage consécutif des images *Bitmap* statiques.
- Le jeu est sous-titré « *A Hard Days Knigth* », en hommage à la chanson des Beatles nommée « *A Hard Day's Night* ».



Les plateformes 8bits ont été l'asile d'un nombre incalculable de jeux en perspective isométrique. Il faut dire qu'à une époque où la 3D en temps réel n'est absolument pas envisageable, cette technique de représentation dans l'espace ouvrait des possibilités non négligeables en termes de gameplay. Non seulement sa mise en place requérait de faibles ressources, mais en plus elle avait la particularité de s'adapter à tous les styles de jeu, même les plus improbables. Ce sera le cas de l'un des plus grands hits de l'Amstrad CPC : M.G.T.

Eric Cubizolle



- **Titre :** M.G.T.
- **Plateforme :** Amstrad CPC
- **Genre :** Action/Aventure
- **Editeur :** Loriciels
- **Développeur(s) :** Pascal Jarry - Bruno Masson - Xavier Talgorn
- **Sortie :** 1986
- **Adapté sur :** Thomson MO6, Atari ST, PC (DOS)

Malgré son activité de conseiller à **www.SolidGame.com**, son implication dans **Bordeaux Games** (www.bordeauxGames.com) et **MadMonkey Studio** (http://www.madmonkeystudio.com/game.php), **Pascal Jarry**, le programmeur de M.G.T., a très sympathiquement trouvé le temps de nous conter son histoire.

TANK IL Y AURA DES OHMS

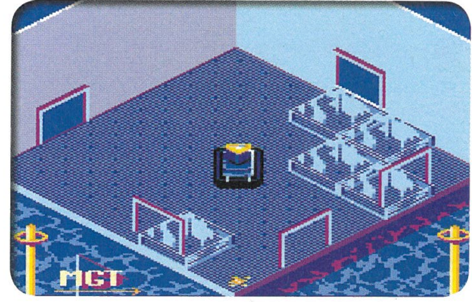
Pascal Jarry est encore à l'école où il étudie la robotique, lorsqu'il s'adresse à **Loriciels** pour obtenir un stage.

« Je devais choisir entre Renault et ce qui me faisait vibrer depuis le lycée : programmer des jeux. J'avais pris contact avec Loriciels pour me plaindre du fait que le jeu ***L'Aigle d'Or*** *n'était pas à 100% en langage machine, comme écrit dans les publicités, mais en Basic. Ils m'ont alors demandé comment je le savais, et j'ai répondu que je l'avais craqué. Ils m'ont alors mis au défi de déplomber leur toute dernière protection (sur un jeu de Jeep). Il m'a fallu 15 minutes pour y parvenir. Du coup, ils m'ont proposé de travailler pour eux, d'abord en freelance. Au moment de choisir mon stage, je me suis tout naturellement tourné vers Loriciels. »*

Pascal leur propose tout d'abord de réaliser des protections pour l'**Oric Atmos**. Mais les dirigeants ne semblent pas vraiment emballés par ce sujet car la machine est déjà en perte de vitesse commerciale. C'est alors qu'on lui propose de travailler sur une toute nouvelle plateforme : l'Amstrad CPC. Petit à petit, Pascal apprend à maîtriser la bête. Il écrit tout d'abord un logiciel éducatif intitulé **Planète Base**, dont le but est de familiariser le jeune écolier aux règles de calcul. Lors de ce développement, Pascal s'initie au graphisme et à la programmation du Z80. Parallèlement, il se perfectionne dans le domaine en élaborant quelques protections, pour enfin se lancer dans la réalisation d'un jeu au concept novateur et très particulier.

« J'étais tout jeune quand j'ai commencé M.G.T. J'ai d'ailleurs eu de la chance que ce stage, se déroulant dans une société de jeux vidéo, ait été accepté par mon école. La condition était qu'il y ait des tâches en rapport avec mes études; par exemple de la physique ou de la mécanique. J'avais aussi eu de la veine que Loriciels me prenne en stage (rires). »





C'est ainsi que Pascal se met à imaginer un jeu où les mécanismes de l'électromagnétisme se mêlent habilement avec la dynamique de l'inertie. Et en 1986, autant dire que ce genre d'approche est totalement novatrice pour un produit sensé amuser de jeunes têtes blondes.

« Pour ce jeu, j'avais envie de voir des choses bouger de façon réaliste, avec de la physique, des objets qui tombent, qui accélèrent, qui rebondissent… Il fallait donc réfléchir sur la manière d'utiliser la physique de façon amusante, car l'envie principale était de faire un jeu qui me plaise avant tout. »

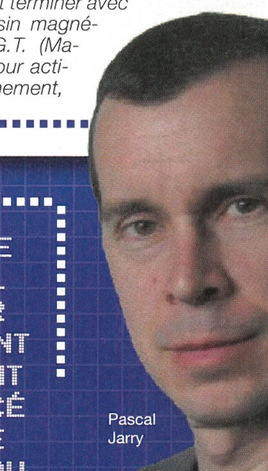
Il commence donc par concevoir la nature du *sprite* principal que le joueur doit diriger. Les jeux d'action-aventure en 3D isométriques de l'époque, aussi nombreux soient-ils, affichent souvent un personnage humanoïde classique ou, au moins, bipède. On se souvient sans peine de ceux de **Batman**, **Head over Heals**, **Knight Lore** ou encore **Crafton** et **Xunk** pour ne citer qu'eux. Et c'est là que Pascal crée la surprise en optant pour un protagoniste peu commun, puisqu'il s'agit d'un véhicule massif plutôt encombrant.

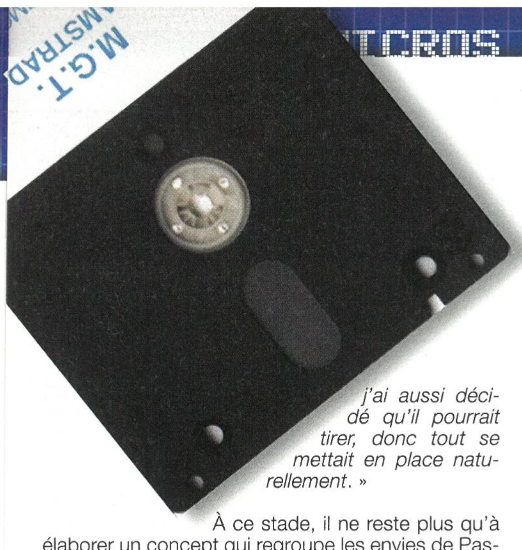
« Quand j'étais gosse, je fabriquais des petits véhicules à coussin d'air genre aéroglisseurs. J'aimais bien aussi la voiture de la série ***L'Âge de Crystal****, ou encore celle de* ***Star Wars*** *bien entendu. Je suis donc parti sur l'idée d'un véhicule monté sur coussin d'air, pour finalement terminer avec un tank sur coussin magnétique : le M.G.T. (Magnetik Tank) Pour activer l'environnement,*


Le véhicule solaire de L'Âge de Cristal.

Landspeeder, Star Wars.

L'ÂGE DE CRISTAL ET STAR WARS M'ONT FORTEMENT INFLUENCÉ POUR LE DESIGN DU TANK SUR COUSSIN D'AIR.


Pascal Jarry



j'ai aussi décidé qu'il pourrait tirer, donc tout se mettait en place naturellement. »

À ce stade, il ne reste plus qu'à élaborer un concept qui regroupe les envies de Pascal, tout en offrant un challenge toujours intéressant aux joueurs.

« *Le concept s'est ensuite affiné car je voulais un jeu à ambiance (par exemple sans AUCUN texte) et au titre mystérieux. Dans M.G.T., il y a des logos à mémoriser ou à recopier pour s'en souvenir au-dessus des portes, et même l'indicateur de vie est stylisé (c'est le logo M.G.T. qui se pixélise). Pour finir, j'avais pour consigne de ne pas prévoir de notice de jeu ! Des règles étaient donc à respecter, règles que l'on fixait au fur et à mesure, sur les informations qu'on passait au joueur. Avec le recul, je crois que je voulais me démarquer fortement des jeux de l'ancienne génération qui reposaient sur du texte (open door, etc.) et qui étaient finalement très statiques. Je voulais mélanger des styles.* »

C'est ainsi qu'après quelques mois de développement seulement, M.G.T. voit enfin le jour et est distribué officiellement par Loriciels en 1986.

« *C'était une autre époque ! Seulement trois personnes à temps plein sur quelques semaines, et on faisait un jeu ! (rires)* »

MEGA TRIP

M.G.T. est donc un *soft* dans lequel on dirige un tank magnétique dans un dédale de pièces à la recherche d'un mystérieux cerveau à détruire. Dans chaque nouvelle pièce de cette base ennemie, une énigme attend le joueur qui doit souvent mettre à contribution quelques neurones pour avancer. Grâce aux deux canons saillants sur sa face avant, le tank peut tirer sur les symboles (sortes d'icônes) placés sur les murs afin d'ouvrir les portes correspondantes ou déclencher certains mécanismes. La difficulté réside également dans la présence de dalles de verre qui ne sont accessibles que grâce à des ascenseurs électromagnétiques. Ces derniers permettent alors au véhicule blindé de s'élever dans les airs et de planer quelques instants afin d'atteindre les plates-formes situées en hauteur. Enfin, il faut composer avec quelques pièges et ennemis disséminés ça et là dans certaines pièces, et n'ayant pour autre but que de freiner la progression du M.G.T. On peut citer, par exemple, des lasers balayant continuellement le sol, des plots cylindriques immobiles que seuls les ennemis peuvent bouger, ou encore des bulles d'acide rebondissant aléatoirement. Les adversaires ont d'ailleurs un mode de fonctionnement assez intéressant, puisqu'il s'apparente au système binaire : un tir les active ou les désactive suivant leur état initial. Un ennemi est d'autant plus attiré par M.G.T. que le temps restant est faible, ce qui corse encore un peu plus la partie.

« *Dès le début, le joueur peut accéder à la salle où se trouve le cerveau à détruire pour finir le jeu. Mais, hélas pour lui, la porte qu'il emprunte pour y arriver ne débouche pas au bon endroit dans la pièce. Du coup, il doit finir tout le jeu pour arriver par l'autre porte. Tout au long de l'aventure, j'ai essayé de faire en sorte que le joueur se sente bloqué quelques instants avant de comprendre une nouvelle astuce, une nouvelle action possible.* »

JE VOULAIS ME DÉMARQUER DES JEUX DE L'ANCIENNE GÉNÉRATION BASÉS SUR LE TEXTE.

Côté réalisation, le *soft* étonne réellement en touts points. Graphiquement, même si le choix du mode graphique le moins fin de l'Amstrad (Mode 0) aurait pu porter préjudice à la lisibilité de la 3D, le résultat reste réellement très net et très propre. L'aspect métallique et glacial de chaque pièce est extrêmement bien rendu grâce à l'utilisation d'une palette adaptée. Le tank, quant à lui, jouit d'un *design* des plus réussis. Et si, au final, toutes les 55 pièces semblent plus ou moins identiques, cela ne fait que renforcer encore l'impression d'immensité d'un labyrinthe inextricable.

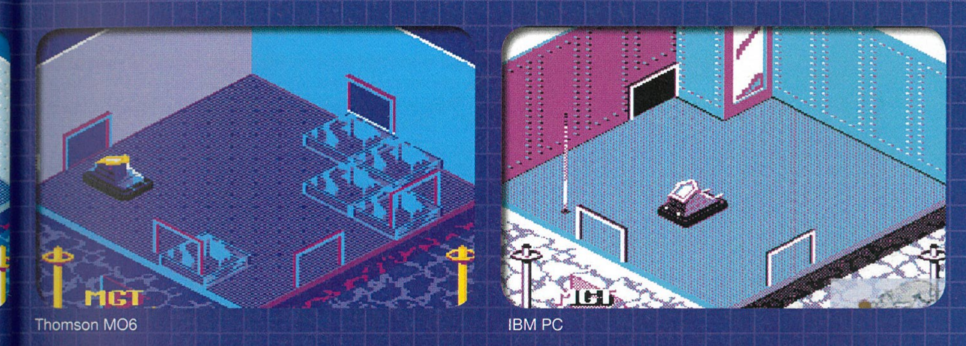
« *M.G.T. est très beau mais je ne suis pas le graphiste (rires). C'était d'ailleurs pour moi une première de comme 'assez beau'. Et puis il faut dire que j'avais envie de passer à autre chose et commencer mon nouveau projet,* ***Space Racer****...* »

LES CONVERSIONS



Amstrad CPC

Atari ST



Thomson MO6

IBM PC

Devant l'énorme succès commercial rencontré par M.G.T. sur Amstrad CPC, il est alors très logiquement décidé qu'il soit adapté sur d'autres machines. Ainsi, les conversions fleurissent rapidement sur ***Thomson MO6***, ***Atari ST*** et même ***IBM PC***.

« *S'il y avait un processeur dans la coque, on adaptait M.G.T. ! Les* ***MSX*** *sont, par contre, passés au travers. Les conversions n'étaient pas difficiles mais parfois plus longues que prévu. À l'exception du PC en 4 couleurs pour lequel il a fallu revoir tous les graphismes, les machines qui devaient accueillir les conversions étaient au moins aussi puissantes que l'Amstrad CPC, ce qui facilitait bien les choses.* »

Ainsi, les versions MO6 et Atari ST sont quasiment identiques à l'original sur Amstrad CPC. Alors, si on le conçoit aisément pour la machine de Thomson du fait qu'il s'agit également d'un micro-ordinateur 8 bits, on peut être en droit de s'étonner en ce qui concerne le résultat sur Atari ST. En effet, malgré le fait que ce support 16 bits jouisse de capacités accrues, la conversion n'en n'a pas réellement bénéficié.

« *À part la fainéantise et la facilité, je ne vois pas d'autres raisons à cela (rires) ! J'ai porté moi-même M.G.T. sur Atari ST, comme un exercice pour apprendre la machine et le langage C (M.G.T. était en assembleur). Une fois le portage standard réalisé, et après quelques petites retouches importantes mais finalement peu visibles, il a été considéré*

La version MO6, quant à elle, est toutefois moins bien fournie au niveau sonore puisqu'elle ne possède pas de musique d'introduction.

Enfin, la version DOS sur IBM PC, est sans aucun doute la moins fidèle de toutes : pas de musique d'introduction, des graphismes pixélisés en EGA 4 couleurs et une animation moins réactive. Les teintes rosées omniprésentes ôtent même une bonne partie de l'ambiance glaciale qui faisait tout le charme du jeu. Il en résulte un produit bien en-deçà de ce que l'on nous sert sur les micro-ordinateurs concurrents. Il faut dire que la faible qualité des productions ludiques sur PC à l'époque sont un constat, hélas, récurrent.

Avec le recul, on se rend compte que finalement, en 1986, le petit Amstrad CPC tenait le haut du pavé face à la concurrence avec son M.G.T. !

« ***Je devrais avoir honte de dire ça, mais en fait ça nous paraissait parfaitement normal d'adapter sans forcément améliorer beaucoup. Il y avait quand même eu du boulot, même si ce n'était pas flagrant.*** »

SCREENSHOTS



bosser avec un graphiste salarié, **Bruno Masson**, qui venait tout juste d'arriver chez Loriciels. Je voulais du bleu pour des raisons d'ambiance (froid, vide, solitude…), de look (métal, verre, hi-tech) et de technique aussi, car le rouge, par exemple, passait hyper mal à l'écran. Et comme l'Amstrad CPC avait de superbes tons de bleus… Le son du M.G.T. était aussi dans cet esprit de souffle un peu froid. Pour le tank, honnêtement, ça a été laborieux car les contraintes techniques furent énormes. J'étais très exigeant et de manière limite abusive. Bruno a fait un super boulot ! Il fallait que l'on reconnaisse le véhicule sur ses 16 axes de position car ce n'était pas de la vraie 3D. »*

Côté animation, Pascal a vraiment atteint son objectif puisque l'inertie et les déplacements du véhicule sont des éléments extrêmement bien reproduits et fidèles à la réalité.

« C'est parfois difficile de faire simple quand on connaît des formules compliquées. Mais comme tous les fainéants, je suis allé au plus court. Pour chaque nouvel affichage de M.G.T., on a procédé comme suit :

Si on accélère, alors [nouvelle vitesse] = [ancienne vitesse] + [accélération] (jusqu'à une limite de vitesse).
Si on n'accélère pas, alors [nouvelle vitesse] = [ancienne vitesse] – [décélération] (sans reculer, c'est-à-dire que la vitesse ne doit pas être inférieure à 0).
Quand on a la vitesse, alors on fait : [Position actuelle] = [ancienne position] + [vitesse].

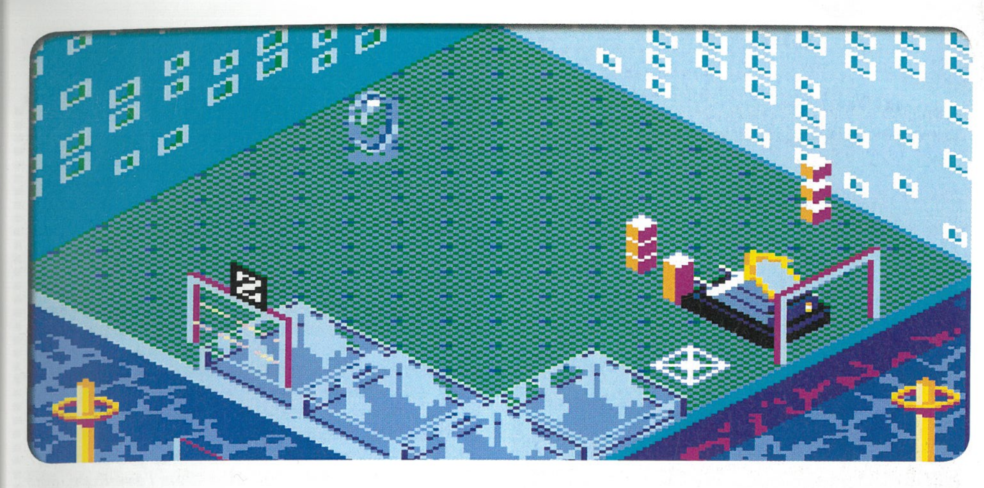
C'est tout ! »

Mais comme tout projet ambitieux et innovant, sa genèse n'a pas été conduite sans difficulté. Et lorsqu'on demande à Pascal de nous confier quelques-uns de ses déboires, il répond avec humour que c'est justement ça qui fait tout le charme.

*« Je n'ai pas eu à trop me soucier des routines d'affichage car **Vincent Baillet** avait déjà fait un super boulot pour son jeu **Bactron** et me passait son code qu'on a ensuite co-développé (enfin, surtout lui). Pour ce type de soft, il y avait des problèmes de tri (quand un véhicule passe devant un objet il doit être affiché devant) qui étaient pénibles, et particulièrement le test de collision : lorsque le M.G.T. frôlait un angle de cube, il ne devait pas le traverser et le rebond devait être dans le bon sens. Les jeux actuels ont encore ce type de problèmes mais la puissance des machines apporte des solutions plus simples. Il y avait également les problèmes de taille mémoire, car on ne s'en rend pas compte aujourd'hui, mais tout le jeu tenait dans 43 Ko. Une musique MP3 est environ 100.000 fois plus grosse ! Et nous étions obligés de ruser continuellement. Mais bon, c'était le lot de tout programmeur à l'époque. »*

TANK YOU

À sa sortie, la magie opère : M.G.T. fait un véritable carton. Il sera même par la suite inclus dans plusieurs compilations. Pascal Jarry réussit donc haut la main le *challenge* de proposer un jeu atypique tout en recueillant un succès phénoménal : un exploit clairement réservé à une élite… dont M.G.T. fait désormais partie !



« J'ai réalisé un petit paquet de jeux et c'est pourtant M.G.T. qui m'a valu le plus de retours de la part des joueurs. Beaucoup de lettres, de plans, de dessins… C'était vraiment super de recevoir tout ça. Aujourd'hui encore, je recroise des gens qui se rappellent du jeu. Un magazine anglais avait même reçu une démo avant sa sortie, sans notice, et avait écrit que ce logiciel était génial et que c'était même sans doute mieux ainsi. Ils ne savaient pas que la version finale n'en aurait pas. C'était vraiment très sympa comme feedback ! Surtout que rares étaient les jeux français avec de bonnes notes là-bas. M.G.T. s'est super bien vendu. J'étais content de toucher mes royalties ! En tout cas, j'en garde d'excellents souvenirs. C'est d'ailleurs le jeu qui m'a décidé par la suite à travailler dans l'industrie et qui m'a permis de faire tout un tas d'autres choses tout aussi superbes. J'en retire également un peu de fierté, car on n'a pas toujours la chance, même en ayant fait beaucoup de jeux, d'en avoir qui sont encore dans les mémoires. » ■

TRIVIAS

Les trivias qui suivent proviennent directement de la bouche de Pascal Jarry :

- « M.G.T. » vient de « **MaG**netik **T**ank. »
- M.G.T. est l'un des seuls jeux ne nécessitant aucune traduction.
- Le texte au dos de la notice est le texte « yaourt » utilisé normalement pour indiquer que, plus tard, on mettra du vrai texte de cette longueur. Finalement, on l'a laissé et on a juste ajouté un « bonne chance ». Ca donnait ceci : « *SUPER ARCADE AVENTURE GRAPHIQUE. La conscient te parlu pen DESTRUCTION FINALE gen. Epular contend CERVEAU magis edi une moveret potest natura FISSA FISSA. Ad parvos URGENT staidy… Bonne chance !* »
- Chez Loriciels, on croyait beaucoup en Bactron et moins en M.G.T. Mais on m'a laissé continuer jusqu'à la fin, ouf ! Au final, heureusement que le jeu s'est bien vendu et qu'il a reçu un bon accueil de la part de la presse spécialisée, car sinon je commençais mal dans la société ! »
- Cette période de l'informatique était différente de celle d'aujourd'hui en ce sens qu'elle permettait plus de *fun* dans la création. Par exemple, ma femme a créé plusieurs salles de M.G.T. et le plan du jeu suivant (**Mission**) écrit le prénom de mon premier fils.

COPYRIGHT LORICIELS Octobre 1986
Reproductions strictement interdites loi du 11 mars 1957
tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.



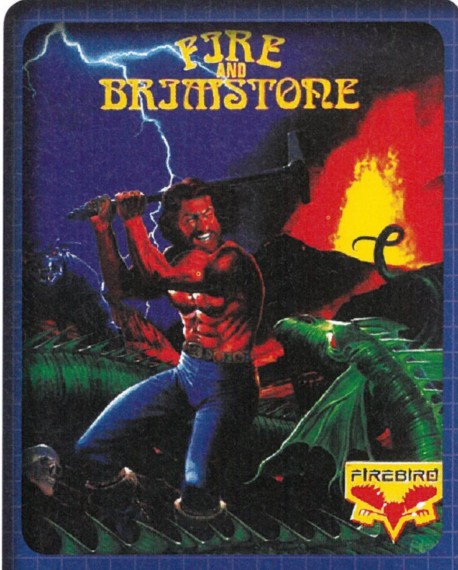


SUPER ARCADE AVENTURE GRAPHIQUE

La conscient te parlu pen DESTRUCTION FINALE gen.
Epular contend CERVEAU magis edi une moveret
potest natura FISSA FISSA. Ad parvos URGENT staidy...
Bonne chance !

Clavier
A ↖ / I
? ↙ ↘ X
ou Joystick

FIRE AND BRIMSTONE



- **Titre :** Fire and Brimstone
- **Plateforme :** Amiga
- **Genre :** Jump'n run
- **Editeur :** Microprose
- **Développeur(s) :** Tim Coupe, Chris Sorrell, David Whittaker
- **Sortie :** 1990

En arcade, le jeu de plates-formes de type Jump'n run a été particulièrement exploité. Des titres comme ***Ghosts'n Goblins*** *et* ***Ghouls'n Ghosts*** *ont d'ailleurs laissé une empreinte indélébile dans l'histoire. L'****Amiga****, dont les adaptations de jeux d'arcade fleurissent à l'orée des années 1990, n'échappe guère à la règle et acceuille les deux softs de* ***Capcom*** *cités plus haut. Hélas, si l'original est excellent, sa conversion sur micro n'est pas toujours gage de qualité. Une catastrophe pour l'Amigaïste plein d'espoir, qui aura attendu avec impatience l'arrivée de ces deux mastodontes sur sa belle machine. C'est alors qu'en 1990,* ***Microprose*** *(sous le label* ***Firebird****) essaie à son tour l'exercice difficile de programmer un clone de* ***Ghouls'N Ghosts*** *digne de ce nom. C'est ainsi que la petite équipe (****Vectordean****) chargée du projet* ***Fire and Brimstone,*** *se lance dans l'aventure. Et, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'essai sera transformé !*

Eric Cubizolle

ON NE DIT PAS "N'IMPORTE QUOI" MAIS "QUE PORTE LE NAIN" !

Dans la mythologie Nordique, Thor, fils d'Odin, est le grand, fort et puissant Dieu du Tonnerre. Le héros de Fire and Brimstone a le même nom et habite les mêmes terres. Mais une différence physique « de taille » (c'est le cas de le dire) l'éloigne considérablement de la célèbre divinité, puisque ici, Thor est… un nain ! Qu'à cela ne tienne : s'il n'a pas la prestance de son Dieu, il en a bien le courage. C'est donc sous l'apparence d'un demi-homme qu'il faudra parcourir 4 régions réparties en 9 longs niveaux, parsemés de pièges et petites énigmes.





Dans chaque stage abondamment infesté de monstres, sorcières et autres gargouilles, sont disséminés les fragments d'une clef qui, une fois réunis, permettent d'accéder à la région suivante. À mi-chemin de cet éprouvant périple, Thor peut enfin se mesurer à la démoniaque Hela afin d'éliminer la menace qu'elle représente pour son petit village. Une fois celle-ci battue, il devra rebrousser chemin en revisitant un à un chaque lieu afin de rejoindre sa joyeuse bourgade et savourer un repos bien mérité. Tout au long de son parcours, notre héros peut récolter de nouvelles armes et potions qu'il faut utiliser très intelligemment et avec parcimonie, sous peine de s'en retrouver dépourvu au moment où l'on en a le plus besoin. Quelques-unes d'entre elles sont en effet la clef indispensable pour se soustraire de certains passages difficiles.

UNE "NAIN CROYABLE" RÉALISATION

Dès le premier contact, les splendides graphismes de Fire and Brimstone accrochent l'œil et ne laissent pas indifférent. On sent que l'accent a été mis sur le détail et la beauté visuelle. Les écrans de jeu sont le repère d'une profusion de pixels et de couleurs. Les décors sont fouillés, occupent tout l'écran et offrent très souvent de petites animations gratuites et sympathiques en fond. Il n'est pas rare d'apercevoir, par exemple, les reflets d'une rivière qui coule par-ici, ou, par-là l'ombre d'une sorcière sur son ballet passant devant la lune. Les *sprites* des personnages, mignons tout plein, semblent tout droit extraits des meilleurs contes fantastiques pour enfants. On est bien loin de la médiocrité graphique que nous auront servie les adaptations de Ghosts'N Goblins et Ghouls'N Ghosts sur Amiga. Finalement, c'est peut-être du côté de la progression que la surprise peut s'installer, puisque les écrans de jeu s'enchaînent les uns après les autres sans aucun *scrolling*. Un comble diront certains, d'autant que les *scrollings* différentiels en tous genres sont à ce moment monnaie courante sur la machine de Commodore ! Et ne vous y trompez pas : il s'agit bel et bien d'un choix délibéré de la part des concepteurs, plus que d'une faiblesse technique. En effet, la difficulté du jeu est telle qu'il n'est pas superflu de devoir recommencer un même tableau plusieurs dizaines de fois avant de comprendre





SCREENSHOTS



la technique à adopter pour le traverser sans y perdre la vie. À chaque fois que Thor meurt, il reprend l'aventure à partir de l'écran précédent. Un système qui permet de ne pas trop perdre de sa progression et surtout, de ne pas être obligé de recommencer du début… ce qui consituerait une difficulté bien trop pénalisante pour le joueur et risquerait de le désintéresser.
Car oui, Fire and Brimstone est ardu… très ardu ! Et c'est dès le premier niveau que l'on s'en rend compte. Ce n'est qu'au bout de quelques infructueuses attaques cuisantes, que l'on comprend qu'il ne faut surtout pas se mesurer au tout premier gobelin que l'on rencontre, mais simplement le laisser passer bien gentiment, sous peine d'une mort certaine. Il n'est pas rare de croiser des ennemis qui font descendre à zéro la barre d'énergie pourtant au maximum une fraction de secondes avant, simplement en les frôlant !
Ici, les développeurs ont essayé d'injecter une bonne dose de réflexion au jeu de plates-formes traditionnel afin d'obtenir un mélange détonant. La conséquence, c'est que l'action n'est pas vraiment frénétique comme dans un **Zool** ou un **Superfrog**, puisqu'il faut souvent stopper net son personnage pour analyser un moment ce qui se passe à l'écran avant d'y trouver le moyen d'en sortir. *Timing*, précision, réflexion et nerfs d'acier sont les maîtres mots pour venir à bout de chaque puzzle.
Ce genre de jeu est très fréquent sur les micro-ordinateurs 8 bits. Sur 16 bits, même si on dénombre quelques *softs* du même acabit (tels que **Gold of The Aztecs** ou encore **Rick Dangerous**), il aura plutôt tendance à se faire discret. Les machines étant plus puissantes, il est ainsi devenu plus aisé (et plus moderne) de générer un *scrolling*, alors pourquoi s'en priver ?! C'est avec une bonne dose d'audace qu'il a été décidé de réaliser Fire and Brimstone dans une optique plus *oldschool* que ce qui se fait à la même période… sans que cela ne lui nuise le moins du monde.

Côté musique, c'est le célèbre **David Whittaker** qui s'y est collé. Et dès l'introduction, le ton est donné : un air très rock et entraînant est joué par une guitare électrique plutôt « synthétique » mais qui sonne bien. En revanche durant le jeu, on peut dire que Thor « voyage léger » au niveau des compositions musicales : elles sont très rares et laissent la plupart du temps place à quelques bons bruitages. Elles ponctuent parfois les événements importants comme la rencontre avec un *boss* de fin de niveau ou la découverte d'un passage secret. Le dernier morceau que l'on entend étant celui du tableau des meilleurs scores. Mais il faut avouer que lorsqu'on met à contribution toute sa réflexion pour résoudre l'un des puzzles du jeu, une musique trop présente pourrait finalement devenir vite crispante et énervante… ce n'est donc peut-être pas un mal.

UN JEU QUI N'A RIEN D'UN "NAIN POSTEUR"

Au final, il apparaît que Fire and Brimstone comble un très large public. Et ceci pour toutes les raisons invoquées plus haut bien sûr, mais aussi pour des détails plus subtils. En effet, mine de rien, le jeu abat quelques autres atouts intéressants et inédits.

Tout d'abord, l'attention nécessaire pour avancer est multipliée par trois : il faut se concentrer sur les énigmes de chaque écran, gérer le stock et l'utilisation des armes et potions et, enfin, trouver tous les morceaux de clef disséminés dans chaque niveau. Avec tout ça, si les neurones du joueur ne sont pas en ébullition, c'est à n'y rien comprendre ! Cet aspect très soigné du *soft* n'est pas monnaie courante à l'époque : on a souvent affaire à des productions beaucoup plus simples dans ce domaine.

Autre détail inhabituel : le *boss* principal. Il est de coutume que sa rencontre se traduise par un combat difficile qui clôt l'aventure. Dans Fire and Brimstone, c'est différent étant donné qu'il marque uniquement la moitié du jeu ! Mieux encore, cet ennemi n'est qu'une formalité puisqu'il n'y a aucun combat à mener contre lui. Quelle surprise lorsque le joueur, qui pense avoir terminé le jeu, se rend compte qu'il faut alors retourner dans chaque stage en sens inverse pour ramener Thor chez lui. Et là où le programme fait encore plus fort, c'est qu'il ne s'agit pas d'un insipide « copier/coller » des niveaux précédents dans le but sournois de doubler rapidement sa durée de vie. Non, au retour, même si les graphismes gardent le style propre à leurs régions respectives, c'est tout le *level design* qui a été repensé et modifié pour donner de nouveaux puzzles à se mettre sous la dent !

Si l'on devait comparer Fire and Brimstone avec un autre jeu Amiga, il faudrait plutôt faire un savant mélange des qualités de plusieurs d'entre-eux. On trouverait ainsi, par exemple, **Stormlord** pour le style graphique, **Rick Dangerous** et **Gold of the Aztecs** pour l'aspect puzzle.

Bref, le jeu de Microprose a bénéficié d'une attention très particulière au niveau de sa conception, chose assez rare pour l'époque. Alors certes, ce n'est pas une production révolutionnaire qui repousse l'Amiga dans ses derniers retranchements techniques. Non, le *soft* est « juste » un superbe hommage aux jeux de plates-formes comme on en trouvera tout juste cinq ans plus tôt en arcade. Ce petit chef-d'œuvre arrive tout simplement à souffler la vedette aux conversions officielles, vu qu'il comble le joueur lésé par de si pauvres réalisations. Seule sa grande difficulté risque d'en rebuter quelques-uns...

Il est à noter que quelques mois plus tôt, en 1989, une petite société australienne du nom de **OCP Australasia** avait également tenté l'aventure avec son jeu **Belial**. Malheureusement, le *soft* se révélera assez médiocre et sombrera dans un oubli prévisible. Enfin, vers la fin de l'année 1990, le célèbre éditeur **Codemasters** sortira lui aussi son clone sous le nom de **The Sword and the Rose**. Reposant sur le même principe du jeu à écrans qui s'enchaînent sans *scrolling*, il ressemble beaucoup à Fire and Brimstone dans sa conception. Il s'avère toutefois beaucoup plus facile et davantage orienté arcade, ce qui ravira tous ceux qui auront été déçus par la trop grande difficulté de son aîné. ■

TRIVIAS

- Fire and Brimstone est uniquement sorti sur Amiga et Atari ST/E.
- Sur Amiga, la protection contre la copie du jeu original sera assez exotique. L'astuce est d'insérer directement sur la disquette quelques pistes au format « MFM » (qui est à l'origine prévu pour être utilisé unique- ment sur un Atari ST ou un PC). L'Amiga utilise en standard un format appelé « AmigaDOS » et s'il a tout de même la capacité de pouvoir lire ces pistes MFM (grâce à quelques routines spéciales permettant leur décodage), il lui est impossible par contre de les copier. En effet, leur taille étant de $1400 contre $1600 en AmigaDOS, elles sont immédiatement considérées comme protégées par les logiciels de copie de base. Le célèbre logiciel X-Copy générera des erreurs de données sur les pistes de la disquette destination si l'on tente tout de même l'expérience.
- La presse de l'époque sera majoritairement très positive à l'égard de Fire and Brimstone. À de très rares exceptions près, les notes se situent autour de 80%. C'est un magazine Français, Generation 4, qui donne la note la plus élevée : 92%.
- Il y a un « *cheat mode* » caché. Pour l'obtenir c'est assez simple : sur l'écran-titre il faut maintenir la direction Bas/Gauche avec le *joystick* et presser alors la touche « Esc ».
- Il s'agit du dernier jeu publié sous le label « Firebird » avant que « Microprose » ne le retire.



SCREENSHOTS

Je pense que Riven était bien trop ardu. Nous n'avions pas fait Myst pour un public en particulier. Nous n'étions pas spécialement gamers nous-mêmes, donc nous souhaitions que les gens comme nous puissent l'apprécier également. Ce fut d'ailleurs une immense joie lorsque nous avons constaté que le titre suscitait l'intérêt de non-joueurs à la base. En particulier ceux qui n'avaient jamais touché à un ordinateur de leur vie. Croyez-le ou non, mais pour certains, Myst aura été leur tout premier contact avec une souris ! Je reste convaincu que s'il avait été un jeu difficile, il n'aurait pas eu le succès qu'il a connu. Les énigmes étaient presque secondaires. L'aventure était centrée sur l'exploration, et c'est ce que les gens appréciaient.

Ce fut donc un choc d'entendre que ces mêmes personnes n'avaient pas été emballées par l'expérience de Riven. Je ne compte plus le nombre d'âmes qui m'ont avoué que Myst était génial mais qu'elles n'ont jamais pu voir la fin de Riven du fait de sa trop grande difficulté... Rien de plus frustrant pour nous ! Surtout que nous concevions Riven comme une promenade de santé. L'aventure devait durer. À la place, beaucoup de non-joueurs et de joueurs occasionnels ont stoppé net sans même profiter des environnements que nous avions créés. »

C'est un fait, les puzzles présents dans Riven font travailler les méninges. D'ailleurs, le titre même du jeu peut être perçu comme une énigme à part entière. En effet, ceux qui suivent la série depuis le début auront remarqué que chaque jeu Myst précède un numéro en lettre romaine (III, IV...). Or, ce n'est évidemment pas le cas de Riven. On remarque toutefois qu'il y a cinq lettres dans le nom du jeu. De plus, la troisième lettre, le 'v', bénéficie d'une typographie plus large, ce qui permet de mettre en avant le chiffre cinq en lettre romaine (V). Tout semble avoir été pensé pour souligner le fait que Riven est bien le cinquième *soft* de la saga. Le titre complet comporte ainsi cinq mots (**Riven : La Suite de Myst**). Vous explorez également cinq îles dans le jeu. Enfin, *'riven'* est le cinquième Âge écrit par le père d'Atrus (Gehn), qui a sombré dans la folie et s'est autoproclamé Dieu de Riven. Un âge très peu stable, ce qui n'est pas surprenant vu que le mot anglais 'riven' signifie en français 'déchiré'. Autant de clins d'œil amusants, qui plus est lorsqu'on sait que le nom du jeu n'a pas toujours été celui que l'on connaît aujourd'hui...

« Je n'étais pas encore à Cyan du temps de Myst III et IV. Je me souviens en tout cas que nous souhaitions avoir un titre aussi simple et concis que Myst. Avant d'aboutir à Riven, nous avons cherché pendant des jours et des jours. On a pensé aux choses les plus folles. À un moment, nous avions même envisagé d'appeler le jeu **Chrysalis**. *'Hey, jouons à Chrysalis !' Personne n'arrivait à se faire à l'idée. Finalement, c'est Riven qui sera choisi, ce qui semblait convenir à la plupart de l'équipe.*

Je ne me souviens plus du moment où le 'v' fut élargi. Par contre, je me rappelle que nous étions tous attirés par la forme du 'V' qui nous évoquait un gouffre, un abîme. J'étais personnellement un peu embêté du fait que le nom ait des similitudes avec Rivendell (le repère des Elfes dans **Le Seigneur des Anneaux** *de* **J.R.R. Tolkien –** *Fondcombe dans la langue de Molière). Mais je dois avouer que j'en avais tellement marre d'aller à des réunions portant sur le nom du produit, qu'un titre à moitié décent me suffisait (rires). Et finalement, je m'y suis fait. »*

UN UNIVERS RICHISSIME

Comme Myst, Riven puise son inspiration dans des horizons très variés, aussi bien littéraires qu'artistiques. Le premier était fortement inspiré d'auteurs tels que **Jules Verne** (**L'île Mystérieuse** demeurant l'inspiration principale du jeu), Tolkien et **C.S. Lewis**. Sa suite est tellement riche que lister les sources d'inspiration une à une prendrait un temps fou.

Robyn Miller nous précise quand même : *« Les sources pour le rendu visuel du jeu étaient vraiment nombreuses. Si vous êtes attentifs, dans Riven, vous trouvez beaucoup de formes géométriques : cylindres, sphères, cubes... Des formes presque modernes en fait, vraiment minimalistes. La plupart ont été inspirées de design et d'architectures arabes. Je pense par exemple aux multiples dômes* (NDR : chacune des cinq îles du jeu comporte un dôme) *et piliers cylindriques en pierre. Un travail qui peut être apprécié dans la pièce rotative ou bien dans le bureau de Gehn, pour ne citer que ces endroits-là.*

Par ailleurs, le co-directeur **Richard Vander** *et moi-même avons fait un voyage à Santa Fe au Nouveau Mexique. Ce fut une énorme source d'inspiration dans le jeu pour l'environnement du village. Quasiment toutes les textures que vous voyez dans ce lieu sont tirées de photographies prises pendant ce voyage.* **Josh Staub** *nous a rejoints, Richard et moi, au cours de ce séjour ; Josh était l'un des premiers artistes à avoir travaillé sur le projet. Nous nous baladions tous les trois avec nos appareils photos à la main, mitraillant sans cesse. »*

JE NE COMPTE PLUS LE NOMBRE D'ÂMES QUI M'ONT AVOUÉ NE JAMAIS AVOIR PU VOIR LA FIN DE RIVEN DU FAIT DE SA TROP GRANDE DIFFICULTÉ.

Myst et Riven peuvent se targuer d'avoir un univers extrêmement développé. Un monde qui est détaillé dans plusieurs romans. Les deux premiers, **Le Livre d'Atrus** et **Le Livre de Ti'ana**, étoffent le *background* du jeu originel. Le premier est même un préambule au jeu. Quant au troisième, **Le Livre de D'ni**, il prolonge l'aventure narrée dans Riven en se focalisant sur le personnage d'Atrus et sa femme Catherine.

« Le background a beaucoup évolué entre Myst et Riven. Tandis que l'on développait Riven, l'univers nous apparaissait de plus en plus défini et réel. Il prenait vie. Malgré tout, il n'a jamais été aussi complet qu'il aurait pu l'être. Je pense qu'on a un peu trop choisi la voie de la facilité en optant pour un background légèrement lié à des éléments visuels.

Pour vous donner un exemple, quand vous vous baladez dans le village de Riven et que votre regard croise un objet totémique, il est naturel pour le joueur de penser que nous, développeurs, avons créé une religion de A à Z et que le totem fait logiquement partie des artefacts en rapport avec cette même religion. En réalité, nous avons seulement balancé ici et là quelques objets à connotation spirituelle, puis avons appelé ça une religion... Je ne dis pas que c'est la bonne façon de procéder. C'est un système 'démerde' qu'on se devait d'adopter vu qu'on avait un planning serré et un budget à respecter.

Cela dit, nous avons néanmoins inséré un 'vrai' background au jeu. Nous connaissions tout le passé de la vie des personnages, comme les plus curieux d'entre vous ont pu le découvrir en lisant le premier roman de Myst. Nous savions ce qui se passait dans ce monde, et pendant la phase de production, nous avons continué à définir les faits. »

Univers touffu, véritable identité visuelle : Riven accumule les caractéristiques faisant de lui un jeu unique, comme Myst en son temps. À cela, il convient d'ajouter l'excellent travail accompli sur le plan sonore. Peu conventionnelle, la bande-son affiche un penchant minimaliste qui peut surprendre. Il n'y a en fin de compte rien de surprenant quand on sait que Robyn Miller ne souhaitait pas inclure de musique dans Myst à la base. L'homme s'est donc rapproché de son intention première en composant les thèmes de Riven.

« J'essayais d'aller au plus simple, de rendre les sons vraiment ancrés dans l'univers. La bande son devait s'éclipser petit à petit afin que le joueur se sente définitivement dans un lieu réel plutôt que dans une histoire linéaire. Ce fut une bonne expérience pour ma part. Cela m'a conforté dans l'idée que j'aurais pu aller encore plus loin. »



Aussi atmosphérique et discrète que puisse être la musique, elle participe pour beaucoup à l'ambiance du jeu. Les sons de synthétiseur sont relaxants et vous immergent parfaitement dans ce monde ô combien onirique.

« Je pense que parfois la musique peut nuire au gameplay. Cela dépend bien entendu du jeu, mais si je devais tout recommencer à zéro, j'essaierais d'expérimenter au maximum en créant une bande-son presque non musicale. Toujours dans l'optique d'apporter davantage de crédibilité dans ce monde non linéaire. J'aimerais voir jusqu'où cela peut m'amener.

Mais bon, comme je le disais, tout dépend du jeu que vous créez. Un univers à la ***Machinarium*** *(que je trouve très beau) ne pourrait pas se passer de musique, par exemple. »*

Treize ans après sa sortie, Riven n'en finit pas de faire parler de lui. Tout comme Myst en 2009, il s'apprête à débarquer sur iPhone en cours d'année. L'occasion parfaite pour les nomades de se (re)plonger dans cet univers mystérieux. Robyn Miller, même s'il ne bosse pas sur le projet, nous confie cependant :

« Aucun ajout ne sera fait par rapport à la version originale. Il s'agira d'une stricte conversion. Le gros problème qu'ils doivent résoudre à l'heure actuelle (interview réalisée en mars 2010), *est un problème de taille. Rand me confiait l'autre fois qu'adapter le jeu sur ce support était une véritable tannée (rires) ! »* On croise les doigts…

Enfin, comme nous l'apprenions l'an passé dans notre article consacré à Myst (voir **Pix'n Love** #7), Robyn Miller travaille sur un projet secret.

« La nature du projet est toujours confidentielle. Mais ça avance pas mal en tout cas. Disons que cela n'a rien à voir avec les jeux PC et n'a aucune similarité avec Riven... »

Un grand merci à Robyn Miller pour sa gentillesse et sa disponibilité. ■

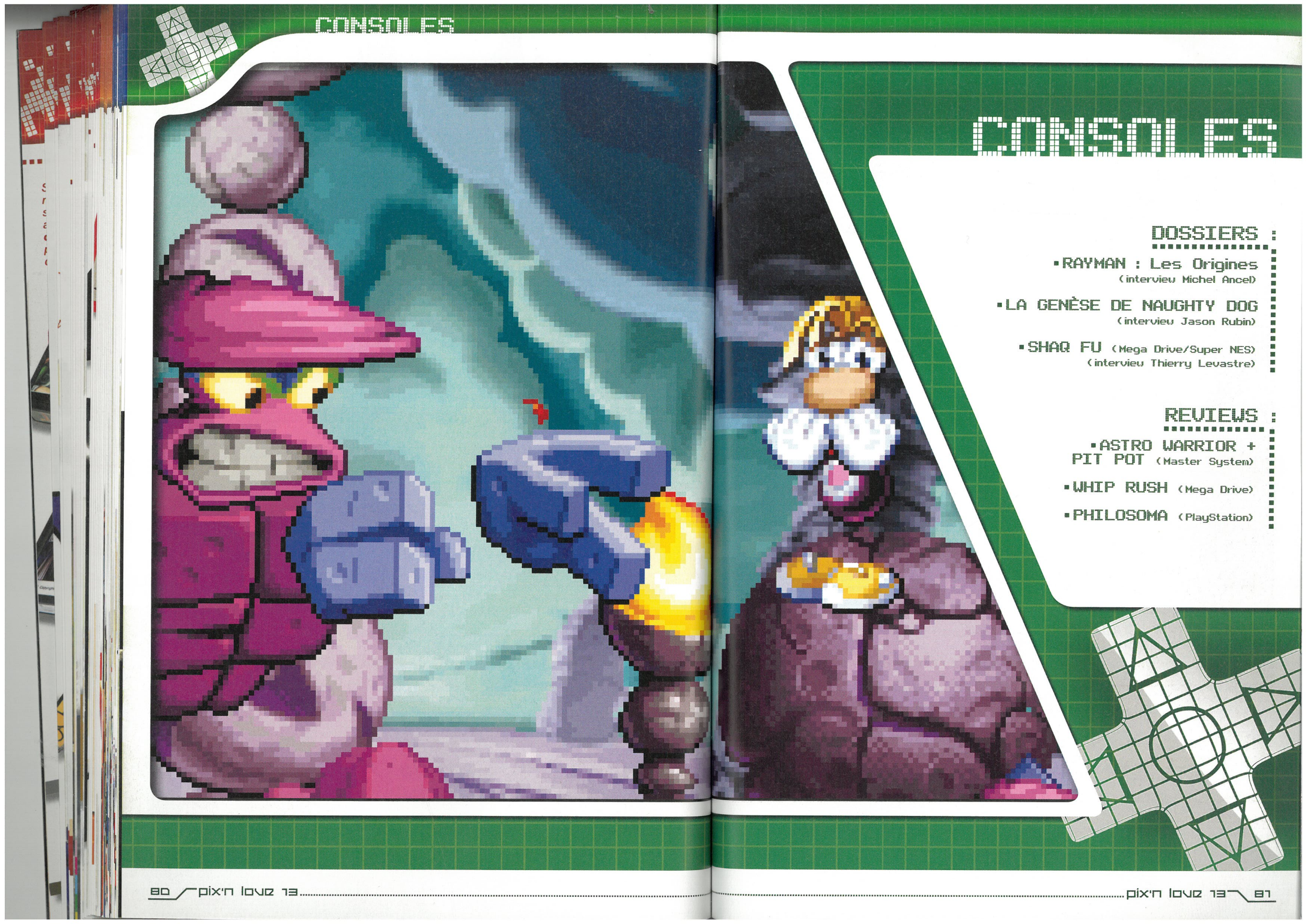
LIENS :

Twitter de Robyn Miller : *http://twitter.com/tinselman*
Site de Robyn Miller : *http://tinselman.com/tinselman/home.html*
Société cofondée par les frères Miller : *http://cyanworlds.com*
L'avis de Robyn Miller sur la bande son : *http://www.virginrecords.com/riven/*

TRIVIAS

- Plusieurs fins sont possibles selon vos actions et l'ordre dans lequel vous les faîtes.
- Plus de 1,5 millions de copies de Riven seront vendues la première année de commercialisation.





CONSOLES

DOSSIERS :

- RAYMAN : Les Origines (interview Michel Ancel)
- LA GENÈSE DE NAUGHTY DOG (interview Jason Rubin)
- SHAQ FU (Mega Drive/Super NES) (interview Thierry Levastre)

REVIEWS :

- ASTRO WARRIOR + PIT POT (Master System)
- WHIP RUSH (Mega Drive)
- PHILOSOMA (PlayStation)



RAYMAN : Les origines

De l'anonymat à la notoriété internationale, il n'y a parfois qu'un pas. Pourtant, tout ne semblait pas gagné pour lui. C'est sans membres et surtout sans slip, que ***Rayman*** *est venu titiller une poignée de héros japonais aussi hargneux que populaires, sur un terrain assiégé de toute part. Au milieu des années 1990, on ne compte plus en effet la tripotée de mascottes se tirant la bourre sur le marché périlleux du jeu de plates-formes. Du haut de ses 20 printemps,* ***Michel Ancel*** *ne le sait pas, mais il s'apprête à vivre un véritable conte de fée avec son arlequin désarticulé. Retour sur une success-story à la française...*

Marc Pétronille

- **Titre :** Rayman
- **Plateforme :** PlayStation/ Jaguar
- **Genre :** Plates-formes
- **Editeur :** Ubi Soft
- **Développeur(s) :** Ubi Soft
- **Sortie :** 1990
- **Adapté sur :** Saturn, PC, Game Boy Color, Game Boy Advance, DSiWare, PSN

RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

Né le 29 Mars 1972 à Monaco, Michel Ancel voyage à travers la France et le monde au grès des affectations de son père, militaire de carrière. C'est en 1983, après une mutation de celui-ci en Tunisie, que le jeune garçon, alors âgé d'une dizaine d'années, fait une rencontre déterminante avec un drôle d'objet débarqué du futur : l'**Atari VCS 2600**. Le coup de foudre est immédiat, presque violent. Michel ne le sait pas, mais son destin est en partie scellé.



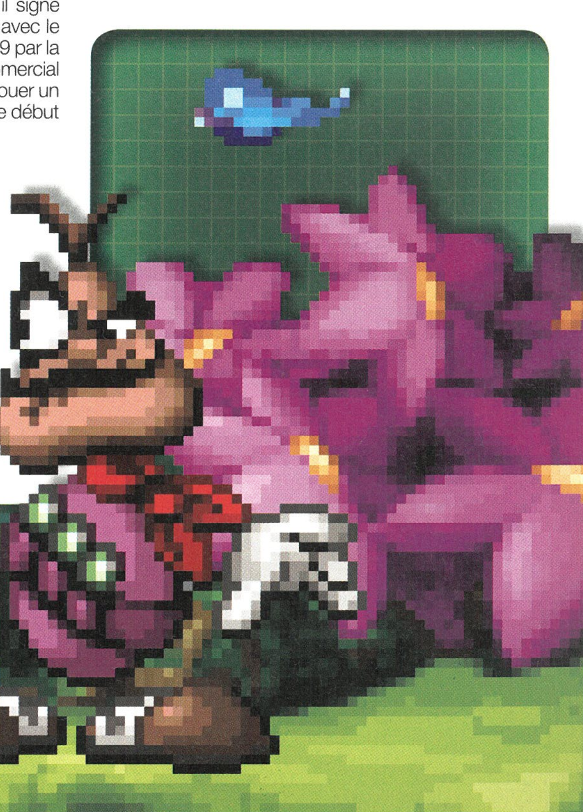
Bien que nourri aux romans de Barjavel, aux fables asiatiques et aux sonorités *seventies*, le petit bonhomme est aussi et surtout affamé de jeux vidéo : **Ghosts'N Goblins**, **Pac-Man** et autres **Barbarian** alimentent une grande partie de son imaginaire. Mais l'illumination divine, il l'aura avec son premier véritable ordinateur : l'**Atari 520ST**, offert par ses parents un beau jour de 1987. De quoi changer la vie d'un homme...

Très vite, Michel lâche le *joystick* et se découvre un intérêt pour la programmation. Après avoir fait ses armes sur des lignes de code en BASIC et en Assembleur, vitales pour faire tourner certains programmes, il se lance dans la création de ses propres *softs*. Particulièrement doué dans la conception graphique, il signe son premier contrat en tant qu'auteur *freelance* avec le *shoot'em up* **Intruder**, publié sur Atari ST en 1989 par la jeune entreprise **Ubi Soft**. En dépit du flop commercial qu'il représente, le jeu est surtout l'occasion de nouer un contact avec l'entreprise des frères **Guillemot**. Le début d'une formidable aventure...

LA NAISSANCE D'UN HÉROS

Mars 2006. Michel Ancel est fait Chevalier des Arts et des Lettres par le ministre de la Culture **René Donnedieu de Vabres**, aux côtés de **Shigeru Miyamoto** et de **Frédérick Raynal**. Figure emblématique du paysage vidéoludique français, le jeune créateur doit sa notoriété à l'un des héros de jeux vidéo les plus populaires : **Rayman**. Il revient avec nous sur la naissance de ce personnage haut en couleurs :

« Tout est parti d'un petit dessin sur un coin de table, que je me suis ensuite amusé à reproduire sur ordinateur. C'était quelque chose que je faisais en passe-temps, car je travaillais déjà chez Ubi Soft. Précisément, sur un jeu de Formule 1 en 3D, prévu sur ***Super Nintendo*** *et utilisant le fameux Mode 7 de la console. En parallèle, je bossais également sur PC, sur des textures de route. Le sujet était loin de me passionner, mais il avait le mérite de toucher au graphisme, au pixel. Le dessin sur ordinateur, c'était mon truc. J'ai conçu le personnage de Rayman sur* ***Amiga*** *à l'aide du logiciel* ***Deluxe Paint****. Puis je l'ai porté quelques temps après sur Atari ST, ma machine de prédilection. »*



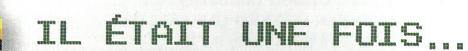
Magicien du pixel et véritable touche à tout, Michel Ancel ne tarde pas à développer un programme d'animation pour insuffler la vie à son drôle de pantin :

« J'avais un petit logiciel qui me permettait d'animer des modules séparément, et je me suis amusé à faire une démo jouable dans laquelle on pouvait manipuler le personnage, le balader dans un décor très simple. Je trouvais ça fun ! Mais ce qui m'amusait par dessus tout, c'était d'utiliser les différents modules pour créer l'animation. Il faut savoir qu'à l'époque, faire bouger un personnage à l'écran était quelque chose de particulièrement fastidieux. En utilisant les modules, on pouvait par exemple mettre une mâchoire derrière la tête, la faire bouger et ainsi doter l'avatar de la parole. L'illusion était parfaite. Ça paraît bête, mais au début des années 1990, il était assez amusant de pouvoir donner vie à un sprite en bougeant simplement des éléments séparés. C'est une technique qui n'existait pas vraiment. »

Novateur, le système de l'animation modulaire fait donc appel à de multiples objets isolés, qu'il est possible d'animer indépendamment sur différents « plans ». Certains éléments sont placés devants, d'autres derrières. Il devient alors facile de les remplacer sans être obligé de redessiner l'intégralité d'un *sprite*. Par exemple, pour faire une tête de côté, il suffit de commuter celle qui est vue de face par une autre vue de biais, sans toucher au reste du corps. Une technique unique en son genre, qui va d'ailleurs en grande partie déterminer le *design* du héros :

« La principale caractéristique de Rayman, c'est de ne pas avoir de bras, ni de jambes, ni de cou. C'est une démarche de l' 'essentiel'. Au tout début, le personnage se résumait à une simple tête accompagnée de sa mâchoire. J'ai décidé de continuer dans cette logique, en travaillant avec des éléments séparés. Car à partir du moment où les morceaux sont liés entre eux, on perd beaucoup de liberté. Il faut en effet constamment créer un lien entre les différents satellites. Tout l'intérêt, c'était précisément de façonner un personnage qui offrait une grande liberté d'animation. Il s'agissait d'enlever un aspect réaliste pour gagner en simplicité. Il faut savoir qu'à l'époque, on travaillait sur le jeu à deux ou trois personnes seulement ! Chaque minute s'avérait précieuse. Et l'idée, c'était justement de trouver des astuces pour économiser du temps. Quand on regarde les vieux jeux, on remarque souvent que même pour les protagonistes ayant des bras et des jambes, les dessins des membres importants sont répétés. Si on prend **Metal Slug** *par exemple, on s'aperçoit qu'il s'agit quasiment toujours de la même tête. Le cou bouge un peu, c'est vrai, mais tout n'est pas forcément redessiné à chaque nouvelle position du personnage. Avec Rayman, nous voulions travailler à l'économie et ne pas nous embêter à refaire les jonctions avec les membres. La philosophie, c'était de se dire : 'Est-ce qu'avec ça, je n'ai pas déjà suffisamment de matière pour m'exprimer ?' »*

> TOUT L'INTÉRÊT ÉTAIT DE CRÉER UN PERSONNAGE QUI OFFRAIT UNE GRANDE LIBERTÉ D'ANIMATION.



IL ÉTAIT UNE FOIS...

...un monde enchanté où la nature et les hommes vivent en paix. Du moins, jusqu'au jour où le vilain Mister Dark décide d'enlever le Grand Protoon, qui préserve l'équilibre. Les Electoons, petits êtres *kawai* attachés à ce dernier, seront dispersés et enfermés dans des cages. Betilla la fée est incapable d'arrêter Mister Dark, et c'est à notre brave héros sans bras ni jambes qu'est revenue la lourde tâche de libérer les terres de l'oppresseur. Voilà pour le pitch. Toutefois, saviez-vous qu'au départ, l'histoire aurait dû prendre une toute autre tournure ?

« Dans le tout premier scénario, Rayman appartenait à un gamin passionné d'informatique, Little Jimmy Cliff. Il s'agissait d'une entité qui habitait dans son ordinateur, une sorte de compagnon 'virtuel'. Mais, très rapidement, nous avons décidé de simplifier l'histoire. »

RAYMAN SUR SUPER NES

Bien avant les versions Jaguar et PlayStation, Michel Ancel et son équipe se sont attelés à développer Rayman sur Super NES. Pourtant bien avancé, le jeu sera stoppé net pour privilégier le support CD. Voici en exclusivité, quelques images tirées du cette version avortée.

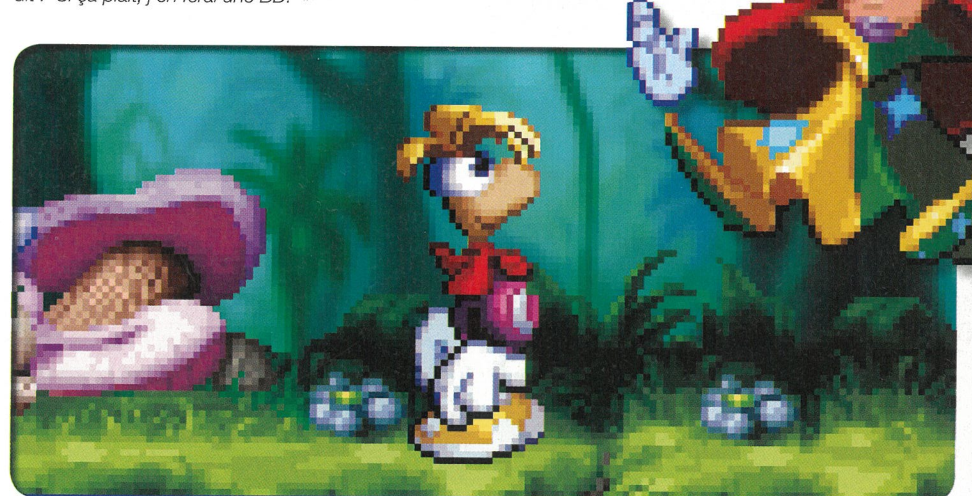


Trois clics de souris plus tard, le personnage de Rayman était né. Et bien qu'à ce stade, il s'agisse encore d'un simple « délire d'artiste », l'idée d'aller plus loin ne tarde pas à germer dans l'esprit de Michel :

« Quand j'ai commencé à travailler sur Rayman, j'avais une vingtaine d'années. Je faisais du jeu depuis que j'avais 15-16 ans. Quand on bossait sur des projets de ce type, même si c'était avant tout un loisir, on avait toujours dans l'idée d'en faire quelque chose. Voir son travail publié sous la forme d'un produit commercial, en faire profiter des milliers de personnes, était une immense source de satisfaction, la consécration de tout créateur. C'est un peu comme quelqu'un qui fait des planches de dessins à la maison pour s'amuser, et se dit : 'Si ça plaît, j'en ferai une BD.' »

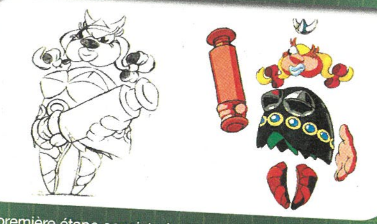
UBI SOFT, LA FOLLE AVENTURE

C'est en 1992 que Michel décide de présenter le projet aux frères Guillemot. Armé d'un dossier béton de 150 pages — présentant le jeu dans ses moindres détails (concept, scénario, univers etc.) — et d'une petite démo, le programmeur ne met pas bien longtemps à séduire ses interlocuteurs. Après quelques négociations en bonne et due forme, il signe un contrat d'auteur indépendant avec la société Ubi Soft, et se transforme rapidement en chef de projet.

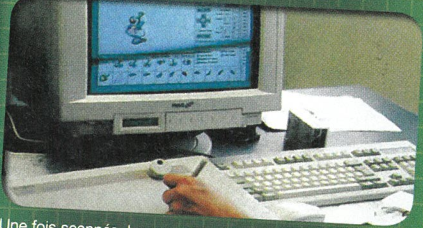


DU DESSIN ANIMÉ AU JEU VIDÉO, IL N'Y A QU'UN PAS

Avant-gardiste à plus d'un titre, Rayman a surtout révolutionné certaines techniques de production de l'époque, notamment dans les domaines de l'animation et du graphisme. Plutôt que de travailler directement sur ordinateur, Michel Ancel a fait appel à de vrais artistes issus du monde du dessin animé.



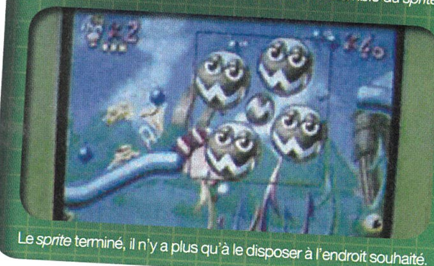
La première étape consiste à réaliser des dessins sur papier d'animation, puis de les colorer.



Une fois scannés, les croquis sont retouchés sur ordinateur à l'aide d'une tablette grahique.



La technique de l'animation modulaire permet d'animer les personnages sans être contraint de redessiner l'ensemble du *sprite*.



Le *sprite* terminé, il n'y a plus qu'à le disposer à l'endroit souhaité.

Reste à définir la plateforme sur laquelle le jeu va tourner. Populaire à plus d'un titre, la **Super Nintendo** semble toute désignée. Chargé du *game design*, des graphismes et de l'animation, Michel commence alors à plancher d'arrache-pied sur la célèbre 16bits, accompagné d'un seul et unique collaborateur : **Eric Pelatan**, responsable de la partie décors. Toutefois, les frères Guillemot ne tardent pas à se tourner vers un support d'avenir : le CD-Rom. Alors que la **PC Engine** et la **Mega Drive** sont déjà équipées de leur propre lecteur (**Super CD-Rom** chez **NEC** et **Mega CD** chez **SEGA**), Nintendo envisage à son tour de proposer un *add-on* à sa console. C'est que les capacités de stockage — pouvant accueillir jusqu'à 650Mo de données — offrent des perspectives quasi-illimitées ! Le projet prend subitement une toute autre tournure :

« *À l'origine, le développement de Rayman s'est fait sur Super Nintendo. Assez rapidement, nous avons quitté le support cartouche pour passer sur le CD-Rom. Nous étions en contact avec Nintendo et nous avions réalisé une série de prototypes sur ce nouveau format. L'arrivée du CD a d'ailleurs marqué une véritable révolution dans l'industrie du jeu vidéo, car il proposait une capacité de stockage bien plus importante qu'une simple cartouche. Les perspectives offertes en termes de contenu étaient énormes et, du coup, nécessitaient des équipes de développement bien plus importantes. C'est d'ailleurs pour cela que nous avons été contraints de recruter dans le domaine de l'animation, du graphisme... À partir de là, le projet Rayman a pris une toute autre dimension* ».

Chargé d'embaucher du personnel pour étoffer son équipe, Michel ôte aussitôt sa veste de programmeur et revêt un temps sa casquette de directeur des ressources humaines :

« *J'ai passé des annonces dans certains magazines de la région de Montpellier et j'ai reçu une bonne cinquantaine d'artistes à la maison. Beaucoup venaient de se faire licencier suite à la fermeture de* ***Mediasys****, une société de dessin animé* ».

Parmi eux se trouve **Alexandra Steible**, dessinatrice et future compagne de Michel. Son arrivée au sein de l'équipe vient chambouler quelque peu les techniques de travail :

« *Alexandra venait du monde du dessin animé traditionnel. Du jour où elle est arrivée, Rayman a connu de nombreuses évolutions. Alors qu'à la base tout était fait par ordinateur, nous nous sommes mis à dessiner uniquement au trait, sur papier d'animation. Ce n'est qu'après que l'on scannait les croquis pour les retoucher au pixel. Rayman était l'un des premiers titres à utiliser cette technique. Par la suite, d'autres grosses productions s'y sont mises, comme* ***Earthworm Jim*** *ou* ***Aladdin*** *sur Mega Drive* ».

En ce sens, Rayman vient littéralement bousculer les méthodes de travail coutumières de l'industrie du jeu vidéo...

CHOISI TON CAMP CAMARADE !

1993. Le temps passe et le fameux lecteur CD-Rom de la Super NES se fait toujours attendre. Après avoir fait faux-bond à **Sony** et son projet **PlayStation** pour des questions de *royalties*, la firme de Kyoto lorgne désormais du côté de **Philips**. En vain... Nintendo ne parvient toujours pas à un point d'accord et enterre définitivement le projet, mettant fin à tout espoir de voir débarquer Rayman sur la 16bits. Un véritable coup dur pour l'équipe de Michel Ancel, qui compte désormais plusieurs dizaines d'employés.

« *Bien que le support CD-Rom de Nintendo ne soit jamais sorti, nous avons tout de même décidé de garder les nouvelles recrues. Après différents tests sur plusieurs machines, dont la* ***32X*** *de SEGA, il est apparu que la* ***Jaguar*** *était la première console à proposer une palette de 65.000 couleurs. Or, nous dessinions tous les décors sur* ***Photoshop*** *PC et les personnages sur Deluxe Paint. Par défaut, la 64bits d'Atari était la seule console 'next-gen' qui permettait d'exploiter les graphismes que nous étions en train de créer* ».

C'est en 1994 que les premiers clichés de Rayman sur Jaguar sont publiés dans les magazines spécialisés. Haut en couleur et fort d'une pate graphique sans pareil, la production très « cartoonesque » d'Ubi Soft fait déjà couler beaucoup d'encre. D'ailleurs, nombreux sont les journalistes à y voir la future mascotte d'Atari, à une époque où les héros de jeux de plates-formes ont une importance capitale pour l'image de marque et les stratégies marketing des constructeurs. Certains vont même imaginer un accord entre les deux sociétés, chose que Michel Ancel dément :

« *Nous n'avons jamais eu de contact particulier avec Atari. Ils n'ont pas spécialement été intéressés par le projet. Il n'y a jamais eu, à ma connaissance, quoi que ce soit de prévu avec eux* ».

L'histoire lui donnera raison...

RAYMAN 2 EN... 2D ?

Sorti en 1999 sur **N64** et PC, puis adapté un an plus tard sur **Dreamcast** et **PlayStation**, **Rayman 2** marque une rupture avec son aîné. En phase avec son temps, le programme affiche un rutilent moteur 3D. Mais saviez-vous qu'à l'origine, le *soft* devait suivre les traces de son grand frère ? Explications...

« *C'était une histoire de tendances. Quand on a fait Rayman 2 en 2D, on surfait sur nos connaissances. Puis lorsque nous avons présenté le projet, un an plus tard, il paraissait, de l'extérieur, complètement vieillot. On s'étonnait à cette époque de* ***Super Mario 64****, de* ***Crash Bandicoot*** *et de leur 3D. Rayman 2 ne faisait pas le poids. Aujourd'hui, en 2010, on commence tout juste à s'affranchir des dimensions technologiques. On commence à refaire des jeux en 2D avec plaisir. Nintendo avec la* ***Wii*** *a d'ailleurs marqué une véritable rupture avec le passé, en s'intéressant avant tout aux idées, au plaisir de jeu, au gameplay, plutôt qu'à l'aspect purement technique. Mais à l'époque, la première priorité était d'exploiter les capacités du hardware. C'était épatant, on allait faire du bruit et c'est dans ce sens qu'il fallait s'orienter. Nous devions faire des choses nouvelles. La nouveauté pour la nouveauté en somme.* »



Ci-dessus, deux images tirées du prototype Rayman 2 tel qu'il aurait du voir le jour. Une démo jouable est accessible par l'intermédiaire d'un niveau bonus dans la version PlayStation. Pour y accéder, il faut récolter au préalable 700 lums.



Ci-dessus, Rayman 2 : The Great Escape, dans sa version finale.



Jaguar / Saturn / PlayStation / PC (1995), PSN (2008)

Game Boy Color (2000)



Game Boy Advance (2001)

DSiWare (2009)

LA RÉVOLUTION PLAYSTATION

Prévu pour voir le jour sur la 64bits d'Atari à la fin de l'année 1994, Rayman ne va pas tarder à faire des infidélités au constructeur américain. Vexé de son échec avec Nintendo et le projet CD-Rom, Sony décide de faire cavalier seul et se concentre désormais sur une nouvelle machine pouvant afficher des graphismes en 3D saisissants. La PlayStation, dont la sortie est prévue fin 1994 au Japon et l'année suivante en Europe, est pressentie pour marquer un tournant dans l'histoire vidéoludique. La présence du support CD-Rom joue grandement en sa faveur, et l'imposante campagne de communication mise en place par le constructeur japonais finit de convaincre définitivement les hautes instances d'Ubi Soft : Rayman sera converti sur la 32bits. Mieux ! Le jeu sortira en même temps que la console, pour des raisons de stratégies *marketing* évidentes, mais également pour des questions techniques :

« *La PlayStation était bien plus puissante que la Jaguar. Elle permettait de travailler en langage 'C', alors que sur la console d'Atari, tout devait être fait en Assembleur. C'est un système beaucoup plus contraignant que de nombreux programmeurs ne maîtrisaient pas. Contrairement à la machine de Sony, il nous était impossible avec la Jaguar de coder en amont sur PC, puis de porter le tout sur cartouche. Il fallait tout coder spécifiquement pour la console. Non seulement c'était beaucoup plus long, mais l'équipe qui travaillait sur cette plateforme de jeu était également restreinte. Je pense que la Jaguar n'a pas marché car ce n'était pas véritablement un support de 'nouvelle génération'. Elle faisait davantage état de Super Nintendo boostée qu'autre chose. Sur le plan technique, il n'y avait pas à proprement parlé d'éléments 'next-gen' qui la composaient. Il manquait énormément de choses. Rien qui puisse rivaliser avec la prouesse technologique de la PlayStation.* »

Pour l'occasion, de nouveaux graphistes et programmeurs rejoignent l'aventure, portant ainsi l'équipe à 100 personnes ! Du jamais vu pour l'époque. D'autant que l'escouade est divisée en deux groupes : le studio **Ludimédia** chargé de l'adaptation PlayStation à Montreuil, et le noyau dur travaillant sur la version Jaguar à Montpellier. Michel a la lourde tâche de coordonner l'ensemble :

« *L'aventure Rayman, c'est la transition entre deux mondes. Je venais du jeu vidéo qui se développait dans l'intimité à deux ou trois personnes, et nous avons finalement terminé à une centaine d'individus. On s'est parfois retrouvé à dix à Montpellier, chez moi, avec les ordinateurs dans tous les sens et des pétages de plombs au sens propre comme au sens figuré, puisque nous avions régulièrement des coupures d'électricité ! C'est une période où les événements nous dépassaient. Il fallait travailler de façon intense et être bon gestionnaire, du fait du nombre de personnes à encadrer, chose dans laquelle j'ai toujours été nul. Gérer les personnes, gérer les plannings etc., ça n'a jamais été ma tasse de thé. Ce qui était marrant, c'était le côté cocasse du 'on travaille sur une grosse production, mais on bosse encore dans la cuisine'. Ma sœur, Sophie, nous donnait un coup de main pour tout ce qui était colorisation des décors et en même temps, elle nous préparait à manger. C'était complètement folklorique. On travaillait de façon artisanale sur des projets qui devenaient de plus en plus importants.* »



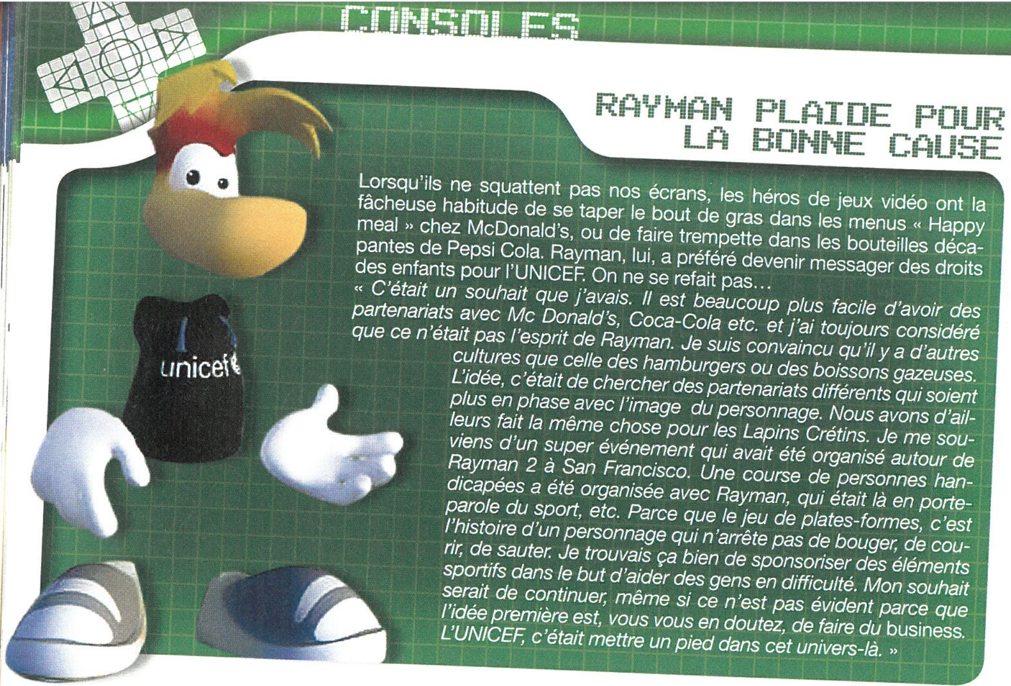
Malgré le travail à distance et les difficultés de coordination que nous sommes en droit d'imaginer, Michel garde un souvenir radieux de cette étonnante collaboration :

« *L'équipe de Ludimédia était très compétente. Au final, elle a apporté autant que nous à Rayman. Une grande partie du level design, du game design, a été améliorée à Montreuil. Nous nous sommes particulièrement bien répartis les rôles avec* **Serge Hascoët***, responsable à l'époque de la branche game-design de Paris. Je m'occupais des boss et lui de tout ce qui était de type plateforming. La coopération avec Ludimédia s'est d'autant plus bien passée que l'équipe était très douée dans la programmation et la conception. Il n'empêche que je montais régulièrement sur la capitale.* »

Si Michel Ancel est le géniteur de Rayman, il avoue volontiers que le succès du jeu repose en grande partie sur le talent de Serge. On ne peut plus perfectionniste, la tête pensante d'Ubi Soft n'a cessé d'arroser de conseils les équipes de développement pour embellir jouabilité, décors et *level design*.

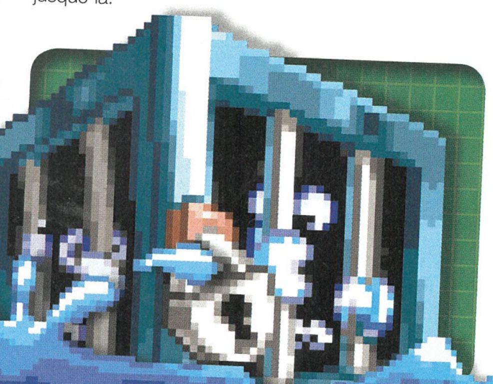


RAYMAN PLAIDE POUR LA BONNE CAUSE



Lorsqu'ils ne squattent pas nos écrans, les héros de jeux vidéo ont la fâcheuse habitude de se taper le bout de gras dans les menus « Happy meal » chez McDonald's, ou de faire trempette dans les bouteilles décapantes de Pepsi Cola. Rayman, lui, a préféré devenir messager des droits des enfants pour l'UNICEF. On ne se refait pas…
« C'était un souhait que j'avais. Il est beaucoup plus facile d'avoir des partenariats avec Mc Donald's, Coca-Cola etc. et j'ai toujours considéré que ce n'était pas l'esprit de Rayman. Je suis convaincu qu'il y a d'autres cultures que celle des hamburgers ou des boissons gazeuses. L'idée, c'était de chercher des partenariats différents qui soient plus en phase avec l'image du personnage. Nous avons d'ailleurs fait la même chose pour les Lapins Crétins. Je me souviens d'un super événement qui avait été organisé autour de Rayman 2 à San Francisco. Une course de personnes handicapées a été organisée avec Rayman, qui était là en porte-parole du sport, etc. Parce que le jeu de plates-formes, c'est l'histoire d'un personnage qui n'arrête pas de bouger, de courir, de sauter. Je trouvais ça bien de sponsoriser des éléments sportifs dans le but d'aider des gens en difficulté. Mon souhait serait de continuer, même si ce n'est pas évident parce que l'idée première est, vous vous en doutez, de faire du business. L'UNICEF, c'était mettre un pied dans cet univers-là. »

Petit à petit, le programme prend forme et continue de déchaîner les passions au sein de la presse spécialisée. Avec sa 2D sublissime affichant une palette de 65.000 couleurs et une animation tournant en 60 images par secondes, le rejeton de Michel a toutes les cartes en main pour faire trembler la concurrence. D'autant que le *gameplay* semble être à la hauteur de la claque graphique. Si l'on retrouve tous les éléments classiques du jeu de plates-formes « Marioesque », le système de progression repose sur l'acquisition de nouveaux mouvements. Seulement capable de sauter en début d'aventure, Rayman se voit rapidement attribuer tout un tas de pouvoirs par la fée Betilla, lui permettant de lancer son poing, se suspendre à une corniche, courir, s'agripper à des anneaux magiques ou encore voler. La variété des situations de jeux, également appuyée par l'architecture des niveaux et la diversité des lieux traversés, distingue clairement le *gameplay* de Rayman de ce qui s'est fait jusque-là.



Dernier petit point à régler, et pas des moindres : la musique ! Support CD oblige, Michel, grand amateur de sonorités jazz-rock, se prend à rêver d'une véritable bande-son « live ».
« J'ai moi-même créé de la musique sur Atari ST avec ***Qbase****. Au début, je composais tout seul les morceaux de mes premiers jeux, et j'ai toujours apporté un soin particulier à la bande-son ».*

Finie la dictature des « bip bip » assourdissants ! Place à des morceaux consistants, aux sonorités jazz, dans lesquels piano, basse, guitare et batterie régalent les tympans.
« Les musiques PlayStation constituent les versions originales. Elles font intervenir de vrais musiciens avec un mélange d'instruments 'live' et de sons créés par ordinateur. Le portage de la bande-son sur Jaguar, pour sa part, a été effectué par une personne qui, tant bien que mal, a essayé de faire des versions MIDI avec le synthétiseur de la console. Le premier musicien à avoir travaillé sur la bande-son s'appelle Rémi Gazel. C'est le compositeur principal du jeu. À la base il avait monté un groupe de jazz/fusion. J'allais chez lui le soir et on travaillait sur les compos jusqu'à tard dans la nuit. Ensuite, d'autres musiciens l'ont rejoint. Pour terminer le jeu, il fallait produire davantage de musiques, et donc, l'équipe s'est agrandie. Nous avons utilisé un piano, des synthés avec leur banque de son inépuisable, une batterie, de la guitare, une basse etc. et nous avons tout mixé sur Qbase. Dans l'un des niveaux du monde 'Ciel Chromatique', on a notamment un air — 'Le Blues du Guitariste' — qui a été écrit par un excellent bluesman de Montpellier, issu du groupe Orange Blues. Il a d'ailleurs fait une super carrière. Tout le morceau est quasiment joué en 'live'. »

MISE SUR ORBITE

À la surprise générale, Rayman envahit les linéaires des marchands de bonnes choses en septembre 1995, d'abord sur PlayStation, puis quelques semaines plus tard sur Jaguar.
« La PlayStation était bien plus supportée par Sony que la Jaguar par Atari. Il y a eu beaucoup d'aura autour de cette console. En toute logique, les responsables d'Ubi Soft ont décidé de mettre le paquet sur cette plateforme-là ».

Au total, le développement aura couté la bagatelle de 15 millions de francs, un record pour une production française de l'époque ! Pour Ubi Soft, l'enjeu est de taille et il s'agit d'inonder le marché international dans sa globalité, chose impossible à réaliser avec une Jaguar qui traîne le diable par la queue aux U.S.A., en Europe, et dont les ventes frisent le zéro pointé au Japon.
« Le marché français n'était tout simplement pas suffisant pour amortir les frais de développement » explique Yves Guillemot.

Lancé le même jour que la 32 bits de Sony sur le Vieux Continent, Rayman reçoit un accueil chaleureux et s'écoule à 400.000 exemplaires en l'espace de quelques semaines. Aux États-Unis, le succès est beaucoup plus mitigé, la faute à un univers jugé « bizarre » et bien trop « *frenchie* ». Pour autant, ce sont plus de 4 millions de copies qui trouveront preneurs à travers le monde, tous supports confondus. Un succès d'estime que ne semblait pas mesurer Sony jusque là :
« Sony ne s'intéressait absolument pas à notre projet. Ils étaient focalisés sur les productions en 3D, plus matures. Nous n'étions vraiment pas dans leur charte à l'époque. La PlayStation voulait créer une rupture par rapport à Nintendo, en touchant un public plus large, plus adulte… Et elle a parfaitement réussi. ***Toshinden****,* ***Destruction Derby*** *et* ***WipEout****, pour ne citer qu'eux, intégraient tous cette logique. Je me souviens du premier salon où la PlayStation était présentée ; Rayman n'était même pas sur le stand ! »*

Côtés critiques, la presse spécialisée n'a pas tari d'éloges au sujet du bébé de Michel :

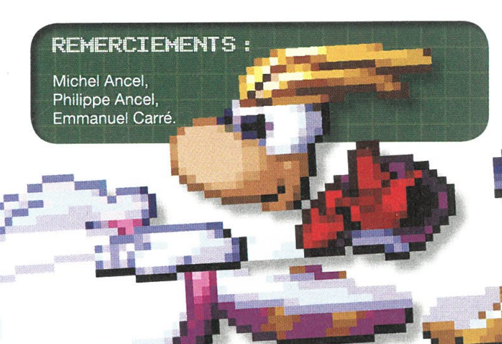
« Que c'est beau, que c'est maniable, que c'est riche ! Je suis encore sous le charme, abasourdie, l'œil hagard, la tête dans les nuages, béate » s'exclamera Gia dans **Consoles +**.

Mais un point en particulier attire l'attention des journalistes : l'incroyable niveau de difficulté dont fait preuve le jeu. Sous ses airs de comptine pour enfant, Rayman offre un challenge digne des plus grandes références pour *hardcoregamer*. Sauts millimétrés, ennemis qui réapparaissent, le *challenge* est sacrément corsé et donne du fil à retordre aux joueurs les plus aguerris…
« C'est essentiellement un problème de maturité des développeurs, que ce soit de ma part ou de mes collègues de travail. Quand vous travaillez longtemps sur un jeu, au bout d'un moment, vous devenez un expert et tout vous paraît trop facile. C'était une époque où l'on faisait très peu de playtest. Rayman était le premier gros jeu d'Ubi Soft et nous manquions clairement d'expérience dans ce domaine-là. On ne s'est rendu compte de la difficulté du jeu qu'à la fin, lorsque nous avons commencé à le faire tester par des personnes tierces. Nous avons fait beaucoup d'efforts pour le simplifier, mais ça n'a pas été suffisant. »

La suite, vous la connaissez. Rayman est devenu en l'espace d'un épisode l'une des licences tricolore les plus juteuses, faisant entrer Ubi Soft dans la cour des grands, et propulsant le jeune Michel Ancel sous le feu des projecteurs… Où l'histoire d'une *success-story* à la française. ■

REMERCIEMENTS :
Michel Ancel,
Philippe Ancel,
Emmanuel Carré.

LA BIOGRAPHIE DE MICHEL ANCEL BIENTÔT DISPONIBLE !



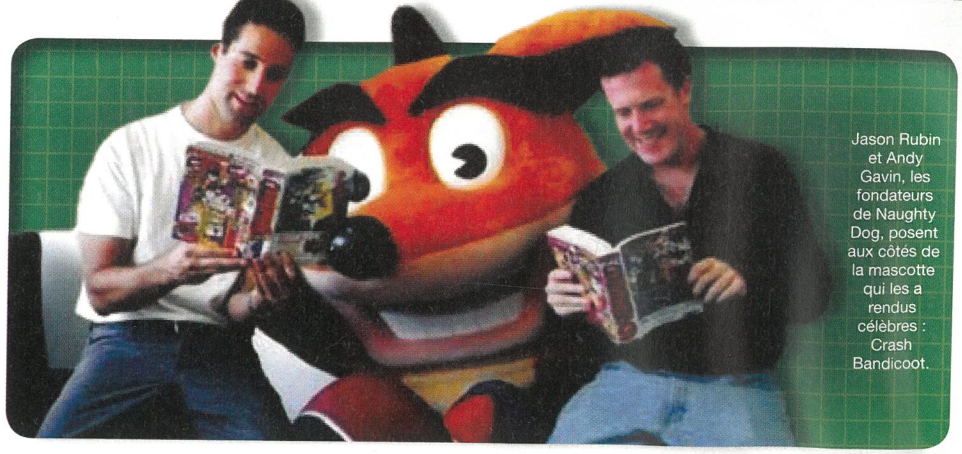
Vous n'êtes pas censé savoir que les **Editions Pix'n Love** viennent de lancer une toute nouvelle collection dédiée aux grands noms du jeu vidéo. Après un premier numéro consacré au personnage coloré de **Takahashi Meijin**, héros légendaire de la série **Adventure Island** et figure emblématique de la firme **Hudson**, c'est au tour du créateur français **Michel Ancel** d'être à l'honneur ! Signé **Daniel Ichbiah** (auteur de **La Saga des Jeux Vidéo** aux **Editions Pix'n Love**), l'ouvrage retrace l'histoire du créateur de **Rayman** et de **Beyond Good & Evil**, le tout agrémenté de documents inédits et d'infos croustillantes ! Rendez-vous tout bientôt !



LA GENÈSE DE NAUGHTY DOG

*Il suffit de souffler le nom de **Naughty Dog** à l'oreille de n'importe quel joueur normalement constitué, pour que son visage s'illumine. Il faut dire que ce studio de développement californien a donné naissance à des œuvres majeures, telles que la série des **Crash Bandicoot**, **Jak and Daxter** ou plus récemment, **Uncharted**. Comme la plupart des entreprises de jeu vidéo dites "d'expérience", elle représente un diamant brut qui continue d'éblouir au fil du temps. Afin de pénétrer dans les coulisses de la genèse de Naughty Dog, nous avons interviewé l'un de ses co-créateurs emblématiques : **Jason Rubin**. Avec **Andy Gavin** (de son vrai nom **Andrew**), il a donné naissance à l'un des studios de développement les plus reconnus du secteur.*

Régis Monterrin



Jason Rubin et Andy Gavin, les fondateurs de Naughty Dog, posent aux côtés de la mascotte qui les a rendus célèbres : Crash Bandicoot.

PASSION COMMUNE

Tout commence en 1983. C'est cette année-là que les futurs créateurs de **Naughty Dog**, Jason et Andy, se rencontrent. Ils découvrent bientôt leur passion commune pour le monde de l'informatique et plus directement celui de la programmation. C'est ce qui va mener, trois ans plus tard, à la création de la société **Jam Software**. Mais comme nous l'explique **Jason Rubin**, tout est parti d'un concours de circonstance.

« Andy et moi-même avions 13 ans quand nous avons commencé à nous échanger des notes sur les techniques de programmation. Or, nous n'avions pas de cours d'informatique et il y avait peu de livres traitant du sujet. Nous avons donc appris par tâtonnement, en faisant des essais et des erreurs. De temps à autre, on demandait à quelqu'un de plus expérimenté de nous prêter main forte. Ainsi, pendant deux ans, nous avons programmé ensemble et chacun de notre côté. C'est en faisant le point sur nos créations que nous nous sommes rendu compte qu'il y avait du potentiel. »

Aux antipodes de l'industrie de divertissement vers laquelle ils se tourneront quelques temps après, Jason et Rubin sont focalisés, à cet instant précis, sur la conception de logiciels éducatifs.

« La première 'pièce' que nous avons finalisée était un logiciel éducatif qui enseignait les mathématiques aux étudiants. Et sincèrement, je suis incapable de vous dire pourquoi nous avons décidé de concevoir un tel programme. Ce dont je me souviens, c'est que l'école avait un logiciel si complexe qu'il aurait presque fallu une demi-douzaine de psychiatres et spécialistes pour s'en servir. Du coup, nous avons offert notre programme maison aux professeurs et nous avons décidé de ne plus jamais créer de méthodes informatiques de ce type. »

LE PREMIER VÉRITABLE JEU QUE NOUS AVONS RÉALISÉ À L'ÂGE DE 14 ANS ÉTAIT UNE VERSION APPLE II DE PUNCH OUT!!

Plus intéressés par le côté ludique, les deux compères s'inspirent de jeux déjà existants pour concevoir leurs propres créations. Avant de dépasser le maître, l'élève doit d'abord s'en inspirer.

*« Le premier véritable jeu que nous avons réalisé ensemble — à l'âge de 14 ans — a été une version **Apple II** de **Punch Out!!**. Nous avons passé des heures dans les salles d'arcade à prendre des photos du jeu en essayant de capturer tous les mouvements des boxeurs. Nous avons fait ça pour les trois premiers adversaires ! Et bien entendu, nous n'avions strictement aucune permission de **Nintendo** pour réaliser une pareille conversion sur Apple II. Imaginez-vous un Punch Out!! condensé dans 64 kilo-octets, autrement dit la taille d'une grosse photo d'un profil sur **Facebook**. Malheureusement, un bug informatique nous fera perdre toutes les données de programmation. Finalement, j'ai réalisé un jeu de ski qu'Andy a optimisé (il a conçu des algorithmes permettant à l'animation d'être plus rapide). À l'âge de 15 ans, il était le meilleur programmeur que je connaissais. Pour ma part, j'étais plus appelé à devenir un artiste. **Ski Crazed** sera le premier jeu que nous avons publié, grâce à l'éditeur **Baudeville**, sur Apple II. »*

En concordance avec le lancement du titre, le duo de développeurs talentueux devient « JAM Software ». L'intéressé avoue d'ailleurs ne pas du tout se rappeler

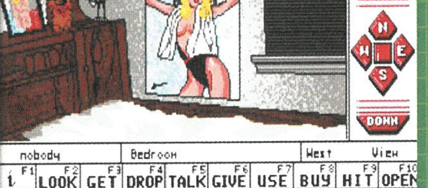
NAUGHTY DOG



LES DÉBUTS SUR MICRO



Ski Crazed (Apple II GS - 1987)



Dream Zone (Apple II GS - 1987)



Keef the Thief (Apple II GS, PC, Amiga - 1989)

pourquoi la société a été nommée ainsi. Difficile de lui en vouloir, ils étaient encore adolescents avec Andy. Ce qui est sûr, c'est que l'envol est imminent : après la sortie d'un certain **Dream Zone** en 1987 (toujours sous l'égide de Baudeville), un éditeur bien connu de nos jours commence déjà à s'intéresser aux deux jeunes hommes…

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Cet éditeur, ce n'est autre qu'**Electronic Artists** qui deviendra plus tard **Electronic Arts**. C'est à ce moment précis que JAM Software se rebaptise **Naughty Dog**, comme nous l'explique Jason :

« *En signant notre premier contrat avec Electronic Artists, nous avons découvert que JAM Software était le nom d'une société australienne. Lorsqu'on a su que ça ne serait pas possible, on nous a donné 24 heures pour trouver autre chose. Là encore, je ne me rappelle pas de la décision qui a mené à Naughty Dog. Ce dont je me souviens, c'est que nous voulions éviter des noms de société regroupant deux termes techniques comme* ***Microsoft***, ***Interplay***, ***Intellivision***, *etc. On voulait quelque chose qui puisse être retenu par les gens. D'ailleurs, j'ai une anecdote à ce sujet.* ***Trip Hawkins***, *le boss d'Electronic Arts nous a dit : 'Les mecs, j'adore vos idées et je vous admire tous les deux, mais je déteste ce nom'. Finalement, nous n'en avons pas tenu compte.* »

C'est ainsi que débarque le jeu **Keef the Thief** en 1989 sur **Apple II GS**, **PC** et **Amiga**. Ce sera le dernier titre de Naughty Dog sur micro-ordinateurs. Quelques années plus tard, en 1991, c'est le très rare **Rings of Power** qui arrive sur **Mega Drive**. Editée à nouveau par Electronic Arts, Jason garde un souvenir ému de cette cartouche, et pour cause :

« *Andy et moi avons continué à créer des jeux de 1985 à 1991, avant de nous arrêter en 1992, pour reprendre notre activité en 1993. En fait, nous venions de finaliser et vendre Rings of Power sur* ***Genesis*** *quand nous avons décidé de prendre du repos. La taille de la cartouche et les trois ans de développement ont été difficiles à gérer. Comme si cela ne suffisait pas, le stock que nous avions prévu pour le jeu s'est écoulé en quelques semaines. Pour parer à cette situation, nous étions sur le point de proposer un réassort en magasins. Mais à cette époque,* ***Madden Football*** *partait comme des petits pains également et la production de cartouches a été relancée pour ce titre. Il faut dire que nous avions conçu un jeu embarquant beaucoup de mémoire avec une pile de sauvegarde, et forcément, il était assez cher à produire. Ils nous ont même dit que les ventes auraient été multipliées par quatre ou cinq si les cartouches de Rings of Power avaient été fabriquées une seconde fois. Leur seule réponse face à nos protestations fut 'désolé'.* »

C'est ainsi que l'année 1992 se déroule sans que Jason et Andy ne passent par un processus de création. Mais comme bien souvent, la passion est vite revenue frapper à la porte.

« *Pendant notre année de repos, Trip Hawkins a conçu la* ***3DO*** *et le support CD amenait la certitude de ne plus nous retrouver dans la situation déstabilisante de Rings of Power. Et puis, de toute façon, nous étions des joueurs et concepteurs passionnés. Nous ne pouvions aller à contresens de notre vocation.* »

Aujourd'hui, cela paraît presque insensé de délaisser son activité pour la reprendre comme si de rien n'était douze mois plus tard. Mais Jason et Andy ont décidément une bonne étoile qui veille sur eux.

« *Après qu'Andy et moi avons arrêté de faire des jeux pendant un an, ce n'est pas Electronic Arts mais Trip Hawkins qui nous a permis de revenir dans le milieu. Entre temps, il avait quitté Electronic Arts pour fonder 3DO. Il nous a recontactés et on a même reçu plusieurs kits de développement, gratuitement. Bien évidemment, nous avons commencé à travailler dessus et nous nous sommes mis à concevoir un jeu 3DO :* ***Way of the Warrior****. Nous l'avons entièrement autofinancé et nous avons carrément failli mettre la clé sous la porte. Mais une fois finalisé, de nombreux éditeurs se sont battus financièrement pour obtenir le droit de publier le jeu et nous nous en sommes très bien sortis. C'est* ***Universal Studios*** (ou plutôt sa branche **Universal Interactive**) *qui a publié le titre. C'est à partir de ce moment que nous sommes partis en Californie pour continuer à créer des softs. Ce fut le début de l'histoire de* ***Crash Bandicoot***. »

LE RÊVE AMÉRICAIN

Peu de temps après la finalisation de Way of the Warrior, leur carrière subit un tournant éclair. L'intéressé nous en dit plus :

« *Avant qu'on travaille sur Way of the Warrior, j'étais déjà allé en Californie mais j'ai passé le plus clair de mon temps à Boston jusqu'à ce que nous nous lancions dans la création du jeu sur 3DO. J'étais prêt à partir sous le soleil ! Universal Studios nous a fait une offre qu'il était impossible de refuser : un bureau gratuit près des studios Universal avec un accès aux départements sonores, la possibilité de rencontrer les scénaristes, les designers et tout ce que Hollywood pouvait nous offrir. Nous étions convaincus que ces avantages pouvaient être bénéfiques pour la suite de notre carrière.* »

L'APPEL DES CONSOLES

Pour bien comprendre par quel biais Jason et Andy sont passés du monde des micro-ordinateurs à celui des consoles, nous avons posé la question au Californien. Sa réponse est des plus étonnantes, preuve que le destin ne tient parfois qu'à un tout petit détail.

« *Un jour, Andy faisait un tour dans les différents studios de développement d'Electronic Arts avec notre producteur. Il a aperçu une sorte de grosse boîte de pizza argentée dans laquelle était enfichée une cartouche avec le logo SEGA. Il a demandé s'il s'agissait de la future console du constructeur et ils ont tout de suite démenti. Seulement voilà, Andy a insisté et il a obtenu des informations qui étaient encore sous NDA (Non-Disclosure Agreement, soit un accord de non divulgation). Il a alors été voir Trip Hawkins, en promettant de ne rien dévoiler à personne, et lui a demandé de lui en dire plus sur cette future machine. Andy s'est empressé de lui proposer de réaliser Rings of Power sur Genesis plutôt que sur PC. Trip Hawkins a pensé que c'était une bonne idée et il a accepté. Une manière pour lui de s'assurer également qu'Andy garderait le secret jusqu'au bout. De ce fait, nous avons développé Rings of Power sur la 16 bits de SEGA et non sur ordinateur. Pour tout vous avouer, on préférait les consoles aux micros. Avec une console, tout est "plug-and-play", on n'a pas la crainte du crash si une personne installe une carte son différente des standards habituels. Et puis l'installation du jeu, les mises à jour et les autres obligations du même genre diminuent considérablement l'expérience.* »

Vous l'aurez compris, la Genesis a été une révélation pour Andy et il a alors tout fait pour que Jason et lui-même se positionnent sur le marché des consoles. Grand bien lui en a pris.



La suite leur a bien sûr donné raison et Crash Bandicoot, l'un des titres phares de l'ère **PlayStation**, est né durant les années qui ont suivi. Pour beaucoup, il reste le jeu qui a marqué les tribulations de Naughty Dog dans le monde vidéo-ludique. Mais personne n'est mieux placé que Jason pour en parler :
« *Si je me souviens bien, Universal Studios était impressionné par le travail accompli sur Way of the Warrior, malgré le fait que nous n'ayons été que deux personnes à la réalisation. Ils nous ont alors demandé de quels moyens de production nous avions besoin pour réaliser un jeu supérieur aux meilleurs softs déjà existants sur le marché. Nous avons simplement répondu qu'il fallait une équipe d'artistes et de programmeurs. On a obtenu des fonds considérables pour mettre le projet en marche, à commencer par le thème que nous allions donner à ce futur jeu.* »

Désormais bien entourés et armés, Jason et Andy commencent à plancher sur plusieurs idées, tout en analysant les forces et faiblesses du marché.
« *À cette époque, les jeux passaient tous de la 2D à la 3D. Les titres de combat et de course avaient déjà fait cette transition, notamment avec les séries* ***Virtua Fighter*** *et* ***Virtua Racing****. Mais les personnages de jeux d'action/plates-formes comme* ***Sonic*** *et* ***Mario*** *n'étaient pas encore passés à la nouvelle génération. Partant de ce constat, nous voulions devenir les précurseurs des jeux d'action en 3D, et nous nous sommes attelés à ce défi.* »

Toutefois, un problème de taille va rapidement se poser. Il faut commencer par définir le personnage principal et la tâche s'avère beaucoup plus ardue que prévu, pour une raison qui paraît aujourd'hui évidente.
« *Du côté de chez* ***SEGA****, ils avaient Sonic tandis que Nintendo pouvait compter sur Mario. Or, nous avons décidé de travailler sur la toute nouvelle console de* ***Sony****, la PlayStation. On s'est donc lancé le pari de créer une future mascotte pour la machine. C'était un challenge incroyable pour nous qui avions tout juste 24 ans, surtout que nos précédents jeux étaient avant tout des succès d'estime. Mais c'est le but qu'on s'est fixé et on ne l'a pas lâché. On voulait créer un jeu d'action/plates-formes en 3D et donner naissance à la mascotte de la PlayStation. Nous avons tiré des plans sur la comète. On voulait un héros capable de se fondre dans un monde en 3D, le tout avec une caméra située derrière l'épaule. Je me souviens, nous avons appelé ce nouveau type de jeu le 'derrière de Sonic' ('Sonic's Ass'), un peu comme si on transposait l'univers du hérisson dans un jeu en 3D.* »

UNE RARETÉ SUR GENESIS

N'ayant pas pressenti un départ tonitruant, Electronic Arts n'a pas produit suffisamment de cartouches de Rings of Power sur Genesis. Il n'y a qu'une seule et unique fournée du jeu, si bien que sa rareté n'est plus à démontrer. Il est néanmoins possible de le trouver sur des sites comme Ebay à des prix somme toute raisonnables. Curieux, nous avons demandé à Jason s'il a gardé au moins une copie du jeu. Voici sa réponse, plutôt amusante : « *J'ai conservé plusieurs exemplaires de Rings of Power. Pour une raison qui m'est totalement inconnue, Electronic Arts nous a donné en tout et pour tout cinq cartouches quand le jeu est sorti dans le commerce. Entre les amis et la famille, mon petit stock a fondu comme neige au soleil. J'avais tout de même réussi à en garder une. Plus tard, le site d'enchères Ebay m'a permis de résoudre ce problème et j'ai racheté quelques exemplaires supplémentaires.* »

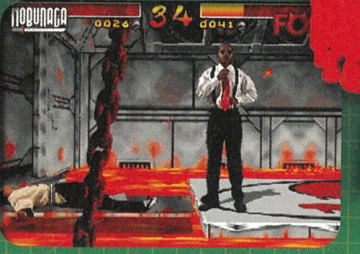


LE RIDICULE NE TUE PAS

Way of the Warrior est un titre 3DO sorti en 1994. Il s'agit d'un *versus fighting* avec des personnages digitalisés, tout comme dans **Mortal Kombat**. Le développement a été chaotique et Jason se souvient d'une anecdote plutôt cocasse.
« *Nos premiers jeux regorgent d'anecdotes en tous genres. Nous étions à l'école en ce temps-là et on travaillait depuis la maison des parents d'Andy ou directement depuis nos chambres de dortoirs. Mais la période la plus folle que nous ayons connue, c'est lors de la création de Way of the Warrior. Nous avions complètement transformé notre appartement à Cambridge, dans le Massachussets, en un studio de photos. Pour éviter que la lumière passe au travers des fenêtres, nous avions accroché une large toile sur les murs. Nous étions dans un noir complet, avec aucun espace pour bouger et un air suffocant. Il faisait si chaud que la porte d'entrée était toujours ouverte. En repensant aux voisins, je ne sais pas ce qu'ils ont pu penser des personnes, vêtues de costumes de ninja, qui se trimballaient dans l'appart'.* »

Imaginez un studio de *motion-capture* réalisé avec trois bouts de ficelle et des personnes qui passent des heures et des heures à se plier en quatre pour réaliser des poses acrobatiques et créer chaque animation du jeu. Vous ne devriez plus voir Way of the Warrior de la même manière…





Si cela peut paraître logique avec l'avènement des 32 bits, il reste tout à créer à cette époque.
« *Notre idée commune, c'était d'apporter un maximum de variété. C'est pourquoi les niveaux ont des plans de caméras différents : de derrière, de face et même sur le côté. C'est cette combinaison qui a fait la marque de fabrique de la série Crash Bandicoot.* »

Comme vous vous en doutez, Jason et Andy sont loin d'être les seuls à œuvrer sur une production en 3D. Du côté de chez SEGA et Nintendo, on s'affaire à créer les jeux de demain.
« *Au même moment,* ***Yuji Naka*** *et* ***Shigeru Miyamoto*** *essayaient d'utiliser la 3D à bon escient et ils ont trouvé des solutions alternatives par rapport à ce que nous avons fait avec Crash Bandicoot. Par exemple, Yuji Naka a créé* ***NiGHTS : Into Dreams*** *en utilisant un gameplay 2D mais avec des graphismes en 3D. C'est un peu comme avec les niveaux 2D de Crash Bandicoot, lorsque la caméra est sur le côté. Ça ne change pas notre manière de jouer. Si je me souviens bien, NiGHTS a été le moins bien accueilli par les joueurs. En revanche, Shigeru Miyamoto est allé plus loin que Crash Bandicoot en proposant un monde ouvert dans* ***Super Mario 64****. Cette manière de procéder a des avantages et des inconvénients. L'avantage, c'est que cela donne une sensation de liberté au joueur, et donc une grande immersion. L'inconvénient, c'est qu'il faut de la puissance technique pour proposer un monde ouvert. De plus, cela donne un côté 'bac-à-sable' à l'ensemble, et le tout est moins dense et détaillé graphiquement. Vous savez, de nombreux joueurs adorent ce type de gameplay, avec un monde vaste et de ce fait, pardonnent facilement les défauts du jeu. Certes, Super Mario 64 est un titre révolutionnaire et incroyablement fun. Beaucoup de joueurs disent même qu'il est supérieur à Crash Bandicoot. Mais d'autres, au contraire, préfèrent ce dernier pour son côté plus dense, concentré avant tout sur le gameplay, ainsi que ses graphismes et effets visuels étonnants pour l'époque. En fait, les jeux d'action d'aujourd'hui sont une combinaison des deux. Des softs comme* ***Ratchet & Clank*** *proposent une caméra libre et la puissance des machines actuelles permet l'exploitation de mondes toujours plus complexes. Mais si on regarde bien, il y a toujours un chemin prédéfini, c'est simplement qu'on a transposé ça dans un monde ouvert. L'illusion est là.* »

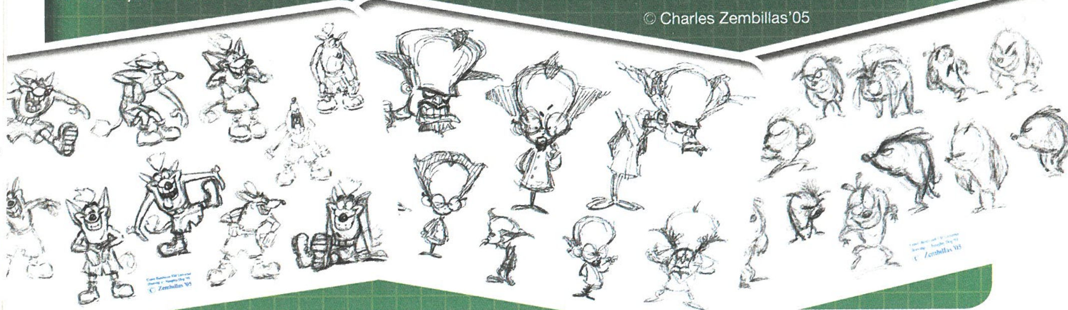
ON S'EST LANCÉ LE DÉFI DE CRÉER LA FUTURE MASCOTTE DE LA PLAYSTATION.

LA CRÉATION DE CRASH BANDICOOT

Jason Rubin a œuvré pour réaliser un jeu qui reste gravé dans la mémoire des joueurs. Le créateur a su s'entourer d'artistes talentueux comme il nous l'explique.

*« J'ai embauché **Charles Zembillas** et **Joe Pearson**, deux designers de cartoons hollywoodiens, pour nous aider à créer le look des personnages du jeu. Ils ont travaillé sous ma direction, avec **Bob Rafei**, l'artiste principal du studio, pour concevoir l'apparence visuelle des protagonistes et des décors. Ce sont des artistes extrêmement talentueux et leurs compétences dans le design nous ont été d'une aide précieuse. C'est similaire au travail que **Joe Madureira** et **Jeff Matsuda** ont fait pour la conception des personnages que j'ai créés pour **Iron Saint** (anciennement **Iron and the Maiden**). Et je me souviens également que le nom de Crash, à l'origine, était **Willy The Wombat**. Nous n'avons trouvé le nom de Crash Bandicoot que très tardivement dans le développement. Pour tout vous dire, je ne sais plus si c'est un programmeur ou un artiste qui en a eu l'idée. »*

© Charles Zembillas'05



UN BANDICOOT DÉTONANT

Quand Crash Bandicoot sort en 1996, la planète PlayStation subit un véritable raz-de-marée. Le personnage est devenu la coqueluche d'une génération entière de joueurs. Définissant un nouveau standard de qualité dans l'industrie du jeu vidéo, il a fallu beaucoup de travail, d'abnégation et de talent pour parvenir à ce résultat. Comme nous l'explique Jason, il y a une certaine logique à ce succès.

« Crash Bandicoot est un titre visuellement supérieur aux autres jeux de l'époque pour une raison toute simple. Quand nous avons décidé de positionner la caméra "sur un rail" (comme c'était appelé à ce moment là), nous avons réalisé que nous pouvions proposer un rendu détaillé pour les lieux. Avec cette technique, on déterminait quels polygones étaient affichés ou cachés. Donc, si quelque chose se passait derrière un arbre par exemple, on ne le montrait pas, ce qui permettait d'économiser en ressources. On pouvait aussi travailler sur les polygones et la profondeur. La conception des niveaux a été un chantier considérable. Tout n'était pas facile à mettre en œuvre. Il fallait dix ordinateurs dernier cri qui tournaient pendant huit heures pour finaliser chaque niveau. Une fois qu'un stage était terminé, il était difficile d'y apporter des modifications, car cela demandait un retraitement complet à chaque fois. »

Crash Bandicoot s'impose très rapidement comme l'un des titres phare de la PlayStation. Proposant des graphismes élaborés, il a également connu le succès grâce à un style artistique inimitable. Bien des années plus tard, le célèbre jeu de plates-formes reste pour beaucoup de joueurs la mascotte officieuse de la 32 bits de Sony, incontestablement.

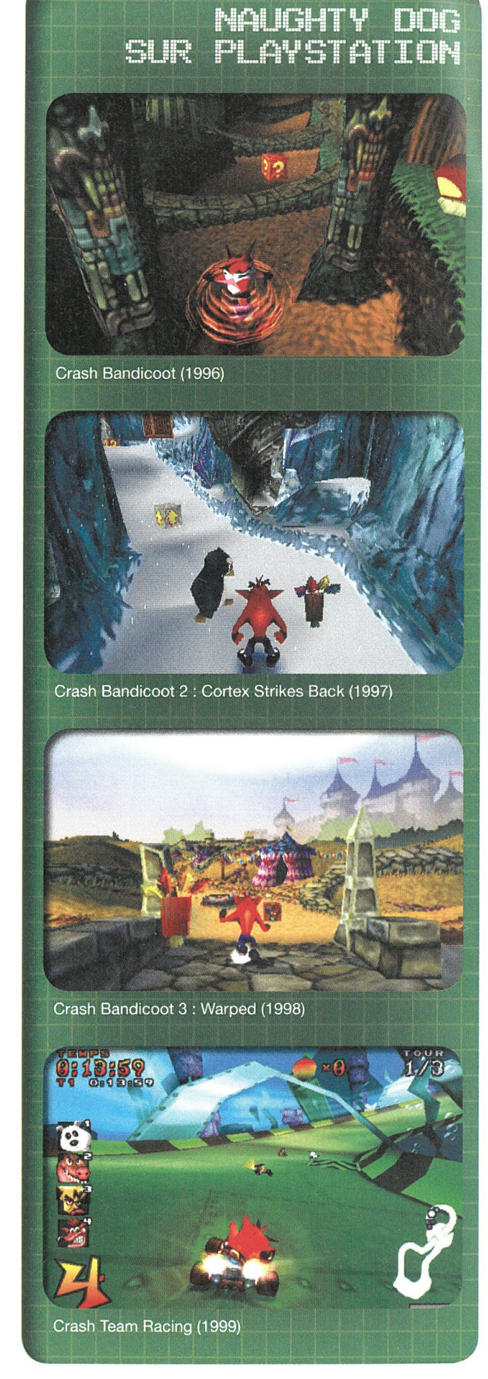
« Sony n'a jamais eu besoin de mascotte. Les anciennes consoles avaient été conçues pour les enfants. C'était ni plus moins que des jouets dans l'opinion publique. La PlayStation, elle, a amorcé un véritable tournant puisqu'il s'agissait véritablement de la première machine pensée pour toutes les classes d'âge. Au milieu des années 1990, l'industrie vidéoludique commençait à sérieusement gagner en maturité. Le public de la PlayStation était beaucoup plus diversifié et Sony voulait à tout prix éviter que les joueurs plus âgés se détournent de la console par la simple présence de Crash Bandicoot (au look cartoon) sur les boîtes de jeux, les publicités papier ou télévisées. Ceci-dit, les gens étaient habitués aux mascottes et je pense que Crash avait tout pour être celle de la PlayStation. »



Mascotte ou pas, Crash Bandicoot fait un véritable carton et séduit même les joueurs japonais. Aucun jeu occidental n'est parvenu à vendre autant que le marsupial de Naughty Dog. Et c'est probablement l'un des éléments qui a le plus marqué la carrière de Jason.

*« Le succès de Crash au Japon est l'une de mes fiertés. Et je le dois aux nombreuses personnes qui ont travaillé très dur. Naughty Dog a passé énormément de temps à étudier les goûts des japonais et ce qui fait le succès de leurs jeux. Mais sincèrement, nous n'y serions jamais parvenus sans l'apport de Sony Japan ainsi que celui des producteurs et commerçants nippons. Pour nous adapter à leur marché, nous avons effectué plusieurs changements afin d'accorder le jeu avec les envies des joueurs japonais. J'ai plusieurs exemples en tête, notamment concernant le design de base de Crash Bandicoot qui ne convenait pas. Nous avons alors modifié les modèles 3D pour nous adapter à chaque marché. Ainsi, aux États-Unis, Crash a des yeux colorés. Au Japon, le personnage n'a que deux petites pupilles noires, en forme de **Pac-Man**. Autre exemple, durant le développement de **Crash Bandicoot 2**, il y a eu une série de meurtres horribles au Japon impliquant des enfants. Les têtes des victimes était déposées sur leurs chaussures. Or, une des nombreuses 'morts' de Crash, qui est sorti cette année-là, avait justement tendance à trop évoquer la réalité : on le voyait se faire aplatir par ses chaussures qui avançaient toutes seules. Pour une question de sensibilité, nous avons proposé une mort alternative à celle-ci pour éviter tout dérapage et ne pas choquer le public japonais. Je pense également à la séquence où, si le joueur ne fait rien, Crash sort un yoyo et s'amuse avec. En fait, cette année-là, les yoyos faisaient un carton auprès des enfants nippons. Nous en avons profité pour faire un clin d'œil à cette tendance. Finalement, nous avons gardé le fameux yoyo dans la version américaine et européenne, et cela n'a choqué personne. Pour finir, toujours dans la version japonaise, Aku Aku donne des astuces et instructions au joueur, ce qui n'est pas le cas dans les jeux américains et européens. Les joueurs occidentaux détestent être ralentis dans leur action tandis que les japonais apprécient d'être guidés. Et des exemples comme ça, il y en a énormément dans la série. »*

NAUGHTY DOG SUR PLAYSTATION



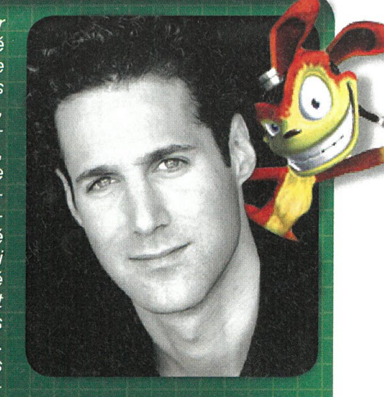
Crash Bandicoot (1996)

Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back (1997)

Crash Bandicoot 3 : Warped (1998)

Crash Team Racing (1999)

LA PAROLE À JASON...



« Il y a deux raisons principales qui m'ont amené à quitter l'industrie du jeu vidéo. La première, c'est que j'ai été tiraillé par des délais de production pendant plus d'une décennie et que j'ai eu envie d'apprécier la vie. Il y a des gens qui aiment ça, mais j'avais envie de faire autre chose que simplement travailler. Avec Naughty Dog, j'ai visité plus de trente pays et je ne regrette pas du tout cette expérience. En dehors de ça, j'avais envie d'explorer d'autres médias. Ainsi, j'ai créé une société spécialisée dans l'Internet avec Andy, ***Flektor****, que nous avons vendue un an plus tard à* ***Fox/My Space****. En fait, les techniques que nous avons employées dans le jeu vidéo fonctionnaient également dans d'autres univers technologiques. En plus de cela, j'ai réalisé et écrit deux séries de comics (****Iron Saint*** *et* ***Mysterious Ways****), ce qui a été une expérience très enrichissante. Et puis, j'ai toujours continué à créer des jeux. Avec ma société* ***Monkey Gods****, nous avons produit des titres pour* ***Facebook*** *et* ***iPhone****, afin de comparer à quel point ces marchés sont similaires. Tous les titres sont répertoriés sur http://www.jasonrubin.com.com et j'ai beaucoup apprécié toutes ces expériences en dehors de celles du marché du jeu vidéo. L'autre raison de mon départ de Naughty Dog, c'est qu'Evan Wells était prêt à diriger un studio de développement. Et il l'a fait avec* ***Christophe Balestra****. Les jeux Uncharted sont d'ailleurs la plus belle preuve de leur expérience et savoir-faire. Peut être que mon départ a été une chose bénéfique pour ces jeux, qui sait… ? Quant à moi, j'ai déjà dans l'idée de retourner dans le milieu du jeu vidéo. Je crois encore à cette industrie et j'adore jouer et découvrir de nouvelles productions. Je suis à la recherche d'opportunités qui sauront me combler. Je remercie toutes les personnes qui ont apprécié et soutenu mes jeux, mes bandes dessinées et mes sociétés spécialisées dans l'Internet. C'est un réel privilège de réaliser sa carrière dans le domaine du divertissement. J'espère que je vais continuer à apporter du plaisir et de la joie aux gens. Je regarde désormais vers l'avenir ! »*

UNE RENOMMÉE QUI N'EST PLUS À FAIRE

Grâce au succès mérité de Crash Bandicoot premier du nom, Jason, Andy et l'équipe de Naughty Dog deviennent incontournables dans le domaine du jeu vidéo. La presse spécialisée se les arrache et Sony peut compter sur ce studio focalisé sur les machines de la marque. Le phénomène Crash Bandicoot et Naughty Dog est né et n'est pas près de s'arrêter. S'en suivront deux autres épisodes de Crash Bandicoot, toujours sous l'égide de la société californienne, ainsi qu'un détonant **Crash Team Racing**, qui reste, à ce jour, une des meilleures alternatives à **Mario Kart**. Jason revient sur cette époque.

« Pour les suites, le challenge n'était pas seulement d'innover mais aussi de réussir à gérer des délais ultra serrés. On a sorti un Crash Bandicoot chaque année de 1996 à 1999, et nous sommes parvenus à faire de bons épisodes. Mais le plus gros défi se trouve dans Crash Team Racing, qui a été développé en moins d'un an tout en étant un jeu d'un autre genre avec un moteur 3D totalement inédit. Nous étions tous de grands fans de Mario Kart. Et bien entendu, nous nous sommes inspirés de ces jeux. Impossible de nier qu'il a été le modèle de départ pour Crash Team Racing, et dans un sens, nous nous reposions sur Shigeru Miyamoto. Mais à Naughty Dog, on rajoutait toujours quelque chose de nouveau, même en ayant un modèle aussi parfait que celui-ci. De tous les jeux sur lesquels j'ai travaillé, Crash Team Racing a été le plus fun à tester. Mais c'était aussi le plus compliqué, car de nombreux testeurs préféraient finir la course plutôt que de faire leur job. »

Même si la franchise Mario Kart n'a pas été ébranlée par cet *outsider* de renom, les fans du bandicoot en kart sont beaucoup plus nombreux qu'on peut le penser. Tout comme Jason Rubin, certains n'hésitent pas à crier haut et fort que Crash Team Racing est supérieur à Mario Kart. Tout est question de *feeling*.

L'APRÈS CRASH BANDICOOT

Après Crash Team Racing, l'équipe de Jason a continué à travailler sur les machines de Sony. Si la PlayStation leur a apporté la renommée, sa petite sœur leur a permis d'exploiter pleinement le potentiel du studio.

« Nous avons commencé à opérer sur ***Jak and Daxter*** *un an après la finalisation de Crash Team Racing. Andy Gavin et Stephen White, les deux programmeurs principaux du studio, n'ont pas œuvré sur Crash Team Racing. Nous n'étions pas de ceux à faire la course pour sortir un jeu au lancement d'une console. Nous avons toujours souhaité produire des titres de 'seconde génération', de sorte à ce qu'on ait du temps pour mettre en place une technologie novatrice. Nous avons commencé Crash Bandicoot avec l'idée de relier scénario et gameplay. De toute évidence, l'absence d'une technologie plus puissante nous a empêchés de mettre en place un scénario fouillé. Jak and Daxter fut donc le processus suivant, et l'équilibre entre la richesse scénaristique et le plaisir du jeu a été atteint avec* ***Jak and Daxter 3****, fort d'une heure trente de séquences narratives.* ***Uncharted****, quant à lui, est l'aboutissement du processus que nous avons mis en place en 1994 avec Crash Bandicoot. Désormais, la technologie et les logiciels permettent d'atteindre une expérience interactive cinématographique. Je regrette juste de ne plus être à Naughty Dog et d'avoir raté la concrétisation de ce rêve. Mais d'un côté, j'en profite comme n'importe quel joueur. »*

INSOMNIACS, LES POTES DE TOUJOURS

Depuis leurs débuts, les firmes que sont Naughty Dog et **Insomniac Games** se sont toujours respectées, n'hésitant pas à se faire de multiples clins d'œil dans leurs jeux respectifs. Jason se souvient de l'entente cordiale qui régnait entre les développeurs. *« Insomniac avait le même contrat que Naughty Dog avec Universal. Nos bureaux étaient à côté les uns des autres durant des années. On aurait pu penser que nous étions de véritables concurrents, mais chacun allait et venait en toute liberté entre les deux studios, comme nos propres personnages finalement, qui naviguaient d'un titre à un autre ».*

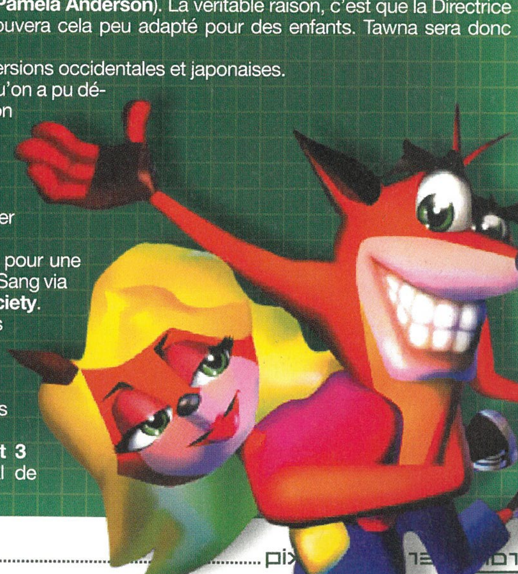
On peut le dire aujourd'hui : le domaine du divertissement doit énormément à ces deux hommes que sont Jason Rubin et Andy Gavin. Au cours de leur carrière, ils sont parvenus à redéfinir le *gameplay* au sein d'un jeu vidéo, tout en prenant le temps de peaufiner les techniques de programmation afin de mettre sur pied des outils de grande précision. Si Naughty Dog évolue désormais sans ces deux créateurs de renom, la société en garde encore toute l'aura. Forte de ses 27 ans d'âge, elle a encore bien des expériences à nous offrir. ■

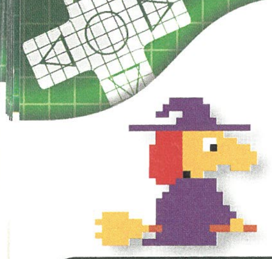
SOURCES ET REMERCIEMENTS :

- Jason Rubin, pour sa gentillesse et son dévouement.
- Driftwood de *Gamersyde.com* pour son aide précieuse.
- Unseen64.tk/MobyGames/GiantBomb/Good Dingodile/Animation Nation/Crash Mania/CrashBlog
- L'équipe de Gameblog et le podcast sur Naughty Dog.
- Site officiel de Jason Rubin : *http://www.jasonrubin.com*

TRIVIAS

- À l'origine, la copine de Crash Bandicoot se nomme **Tawna** mais sera remplacée dès le second épisode à cause de son *look pin-up* trop sexy (inspiré par **Pamela Anderson**). La véritable raison, c'est que la Directrice du *marketing* d'Universal Interactive Studios trouvera cela peu adapté pour des enfants. Tawna sera donc remplacée par **Coco**, plus *cartoon*.
- Tawna n'a pas la même apparence dans les versions occidentales et japonaises.
- Avec Crash Bandicoot, c'est la première fois qu'on a pu découvrir Shigeru Miyamoto jouant à la PlayStation lors du salon E3.
- Les premiers croquis de Crash Bandicoot, appelé alors Willy the Wombat, remontent au mois de janvier 1995.
- Le nom de « Crash » vient du bruit que ce dernier fait lorsqu'il fracasse une caisse.
- Le personnage de Crash a servi de mascotte pour une noble cause, celui de la lutte contre le Cancer du Sang via l'organisation **The Leukemia** et **Lymphoma Society**.
- Les caisses sont arrivées tardivement dans Crash Bandicoot. Jason Rubin s'est aperçu qu'il y avait de grands espaces vides qu'il fallait combler. Ils ont ajouté ces nouveaux éléments au décor tout en optimisant l'interaction du héros avec celles-ci.
- Un des niveaux bonus de **Crash Bandicoot 3** porte le nom du tout premier jeu commercial de Jason et Andy : **Ski Crazed.**



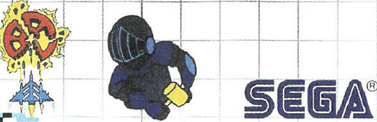


PIT POT/ ASTRO WARRIOR

*Les combo cartridges proposées par **SEGA** auraient pu permettre à la **Master System** de faire davantage d'ombre à la **NES** et ses jeux de plus de 400 francs. Si seulement elles n'étaient pas restées des cas isolés...*

Cyril Denis





- **Titre :** Astro Warrior/Pit Pot
- **Plateforme :** SEGA Master System
- **Genre :** Shoot'em up & puzzle/ action
- **Editeur :** SEGA
- **Développeur :** SEGA
- **Sortie :** 1986

ASTRO WARRIOR

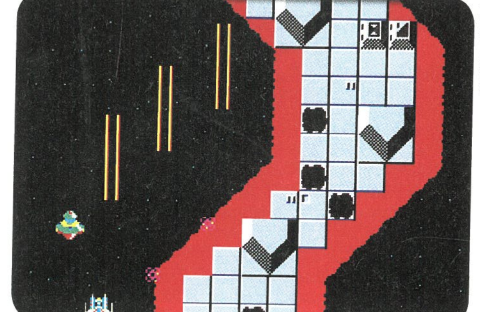
Les forces impériales du démon suprême sont prêtes à envahir la galaxie. À bord de l'Astro Raider, vous seul pouvez franchir les lignes ennemies et prendre possession du vaisseau principal. *Shoot'em up* à *scrolling* vertical, **Astro Warrior** est typique des jeux du genre au milieu des années 1980, une époque où les *manic shooters* n'existent pas encore.

Son principal défaut vient du fait qu'il ne contient que trois niveaux, tous similaires (Galaxy, Asteroid et Nebula Zones). Si le *level design* déçoit, les agresseurs sont nettement plus réussis avec des *boss* imposants (Zanoni, Nebiros et Belzebul). Le jeu boucle à l'infini, ce qui est confirmé à chaque gardien vaincu par la mention « *Surely Revive* ».

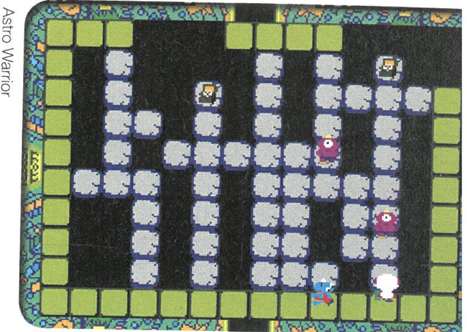
L'arrière-plan joue un rôle majeur car c'est en détruisant ce qui se trouve au sol que l'on peut accroître les performances du vaisseau (puissance de feu et vitesse de déplacement). En effet, au bout d'un certain nombre de blocs détruits, un *power-up* apparaît au milieu de l'écran. Cette quête doit être une priorité, car d'un tir ridicule on peut rapidement obtenir un double laser destructeur (qui manque un peu de réactivité). Par ailleurs, deux modules roses peuvent prendre place à vos côtés, façon **Gradius**.

Le *challenge* est ardu et la moindre erreur fatale. D'autant que la perte sèche de tout l'armement handicape sérieusement la poursuite de l'aventure. Autrement dit, l'idéal est de le finir en un seul crédit ! Pas si simple, la réussite passant par la connaissance des motifs empruntés par les ennemis.

Le fait qu'il n'y ait pas de fin véritable nous renvoie aux *shoots* de première génération et leur course au score effrénée.
Sa réalisation est solide avec des graphismes précis, un *scrolling* impeccable et une ambiance musicale enjouée. Certes, la 8 bits de SEGA a mieux à proposer avec **Power Strike** ; mais malgré sa faible durée de vie, AW constitue un programme plaisant qu'il est possible de dégoter d'occasion pour une poignée de haricots.



Astro Warrior



PIT POT - THE MAGICAL CASTLE

Immuablement, vous devez délivrer une princesse prisonnière dans un château. Pour mener à bien cette mission, vous êtes armé d'un marteau magique capable de casser des blocs de pierre et d'occire la vermine hantant ce lieu. Il vous faut aussi trouver les objets suivants : une croix pour empêcher votre belle de devenir une sorcière, une potion pour la réveiller et un anneau pour sceller votre amour. À ce propos, la quête peut être courte (4 écrans) ou longue (64) selon la difficulté choisie au départ.

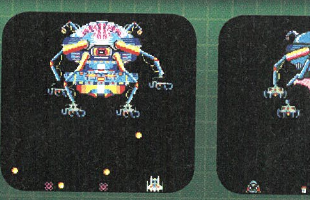
Sa représentation classique, à la **Legend of Zelda**, offre une bonne lisibilité. La jouabilité est très propre ce qui, malgré des graphismes sommaires et une musique guillerette mais vite énervante, suffit à motiver pour progresser dans ce puzzle/action.

Le pourtour intérieur de chaque salle est indestructible et donner un coup de marteau dessus, réactive les pierres déjà brisées. Chose bien utile lorsque le passage à la pièce suivante a été détruit... D'ailleurs, un bloc cassé peut entraîner une chute dans le puits (« *pit* » en anglais), y compris la vôtre ! Dans le même esprit, sortir puis entrer de nouveau dans un endroit replace les objets qui auraient disparu par mégarde. Pit Pot accepte donc de rattraper les erreurs intempestives des joueurs !

On l'apprécie aussi pour la présence de plusieu fins (six), chose peu courante en 1985. Toutes ont particularité d'afficher une phrase différente qui var en fonction des actions effectuées. Si vous êtes u vrai héros, vous recevrez un gratifiant « *You rescu the princess* ». À l'inverse, s'il vous manque des ob jets (croix ou potion), cela vous sera reproché. Le plu amusant consiste à faire tomber la princesse dans l puits par un coup de marteau bien placé : ce n'es pas tous les jours qu'on a l'occasion de lui montre notre ras-le-bol à venir la sauver !
Deux trolls bleu et rouge (ce dernier est plus retors un dragon (réincarné en troll après sa mort) et un sauteur » (rare et furtif) constituent les ennemis pré sents dans presque tous les tableaux. Si les détruir oblige parfois à casser un bloc par inattention, un stratégie peut consister à ne pas toujours nettoye de fond en comble. À l'inverse, c'est ce qui perme souvent de déclencher des mécanismes utiles pou compléter un chemin et atteindre un trésor ou mêm la sortie ! Cet aspect stratégique est pour beaucou dans la sympathie que l'on accorde à PP, tout comme les petits extras tels l'animation sur le titre (le « i » re trouve son point grâce au marteau) et la séquence d'introduction. Enfin, les plus jeunes s'amuseront à créer leur propre niveau, via le mode « *edit* », même s'il n'est pas sauvegardable. ■

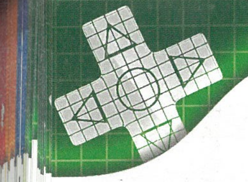
TRIVIAS

- Astro Warrior a également été commercialisé seul sur cartouche. Pit Pot, quant à lui, est sorti dans une version **SEGA Card**.
- En *combo* avec **Hang-On**, Astro Warrior a été vendu en *bundle* avec le modèle de base de console aux États-Unis. Et fait étonnant, le jeu ne boucle que trois fois et non plus indéfiniment !
- Au Brésil est sorti en 1995 un *hack* de Astro Warrior au nom de **Sapo Xulé: S.O.S. Lagoa Poluida**. Le vaisseau laisse sa place à une grenouille verte (personnage de B.D.), ainsi qu'à des décors et *sprites* modifiés.
- Dans Pit Pot, le premier écran est toujours le même, quelle que soit la difficulté de départ.
- Une coquille sur le mot « labyrinthe » est présente au dos de la boîte française.



À gauche, Astro Warriors dans sa version d'origine.
À droite, le *hack* Sapo Xulé: S.O.S. Lagoa Poluida.

Deux jeux en un!
Repoussez l'envahisseur et sauvez la galaxie dans "ASTRO WARRIOR" ou le Guerrier des Etoiles.
Essayez de sortir sain et sauf du labirynthe magique dans "PIT POT".



WHIP RUSH



*Dans **Pix'n Love** #10, nous avons abordé **Aerostar** sur **Game Boy**, l'un des premiers shoot'em up de **Vic Tokai**, un développeur japonais assez peu connu. **Whip Rush** est sorti un an auparavant et constitue le premier essai de la société dans le monde des petits avions qui tirent dans tous les sens, cette fois sur **Mega Drive**. Les collectionneurs amateurs de la fameuse 16bits connaissent surtout les deux épisodes de **Battle Mania**, principalement de part leur rareté. Toutefois, au niveau de la qualité, ce premier essai fait clairement figure de maître étalon. Tout comme Aerostar, le résultat est à la fois classique et original, faisant de cette cartouche un titre injustement méconnu sur la console de **SEGA**.*

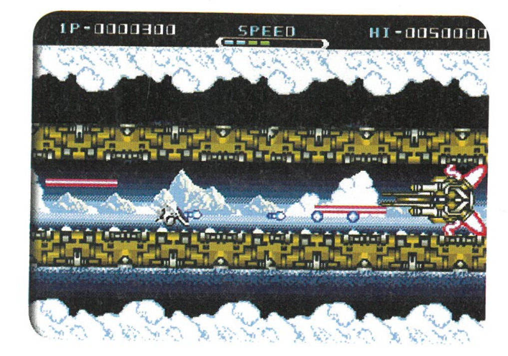
Nicolas Gilles

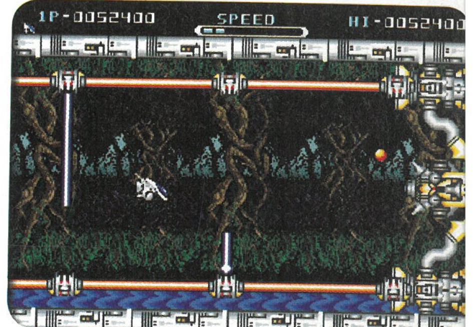
- **Titre :** Whip Rush
- **Plateforme/système :** Mega Drive
- **Genre :** Shoot'em up
- **Editeur :** SEGA (Japon), Renovation Game (U.S.A.)
- **Développeur :** Vic Tokai
- **Sortie :** 1990

INVASION VOLTÉGIENNE

L'introduction vous explique la situation dans les grandes lignes. L'action se déroule en 2222. Le système solaire est surpeuplé, poussant l'humanité à envoyer trois vaisseaux chargés de fouiller la galaxie afin de découvrir une nouvelle terre d'accueil. Cinq années vont passer sans que les explorateurs ne donnent à nouveau signe de vie. Présumés définitivement perdus, leur dernier message reste « *Nous approchons de la planète Voltegeus* ». Moins d'une semaine après l'incident, une énorme flotte alien se lève face à la planète Mars. Sa destination ? La Terre. La suite coule de source : contrer l'invasion à grand coups de lasers ! Une fois de plus, le scénario n'est que prétexte. Pourtant, l'idée de la colonisation humaine amenant une contre-attaque alien aurait pu donner quelques bribes destinées à faire réfléchir le joueur sur la portée de ses actes. À l'aube des années 1990, ce n'est toutefois pas sa préoccupation. Il faudra se contenter d'un jeu vidéo au premier sens du terme, certes très bon, mais aux ramifications scénaristiques basiques.

Il est possible de régler la vitesse de son vaisseau en appuyant sur le bouton « A ». Cette option n'est clairement là que pour servir en début de jeu, le *gameplay* n'imposant pas de changer la rapidité de votre engin. Et c'est plutôt une bonne chose, puisque la plupart des titres du genre s'y étant essayés se sont lamentablement cassé les dents. Au contraire, le système offre un confort de jeu bien meilleur, chaque joueur pouvant régler la nervosité de ses déplacements à sa guise.





On trouve quatre types d'attaques. Le tir d'origine est tout ce qu'il y a de plus classique. Les autres armes sont quant à elles plus originales. Changer d'équipement se fait par l'intermédiaire d'un *item*, dont la lettre varie assez rapidement. Il faut donc bien anticiper son déplacement afin de s'assurer la récupération de la bonne lettre – et donc l'arme désirée.

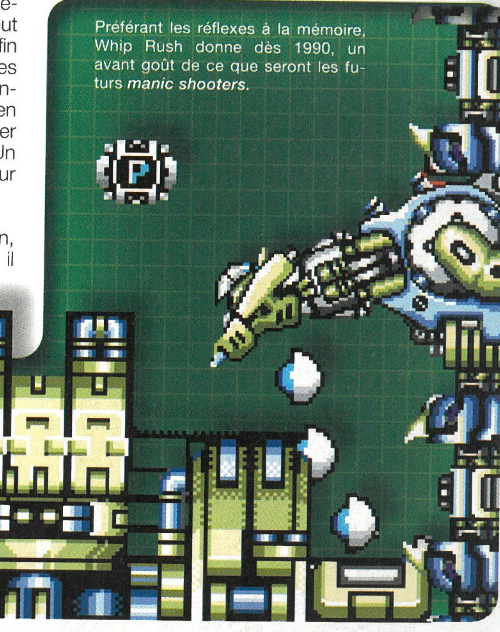
Le bonus « F » permet de tirer des boulettes à l'opposé de la direction de votre vaisseau, ce qui demande un bon temps d'entraînement avant d'être maitrisé. Il a l'avantage d'être assez puissant. « L » vous donne un bon vieux laser légèrement inclinable verticalement, « P » un module supplémentaire (où l'on peut faire balayer l'écran à l'aide du bouton « C »), et enfin « M » propose une attaque à base de missiles. Toutes ces options sont cumulables, permettant d'augmenter votre puissance de feu. Attention toutefois à bien prendre toujours la même, sous peine de se retrouver avec une nouvelle arme à la puissance minimum. Un système que l'on trouve dans **Super Star Soldier** sur **PC Engine**, sorti la même année.

Les adversaires arrivent de tous les côtés de l'écran, créant une action frénétique au milieu de laquelle il est préférable de se placer au centre, sous peine d'entrer en collision rapidement avec de nouveaux arrivants.

Le jeu est assez exigeant, notamment à cause de la taille plutôt imposante de votre vaisseau. Si vous vous faites toucher, vous perdez votre arme en cours. Si vous êtes déjà au tir de base, vous perdez une vie et recommencez directement dans le jeu, sans ralentissement de l'action – ce que l'on appelle un instant *respawn*.

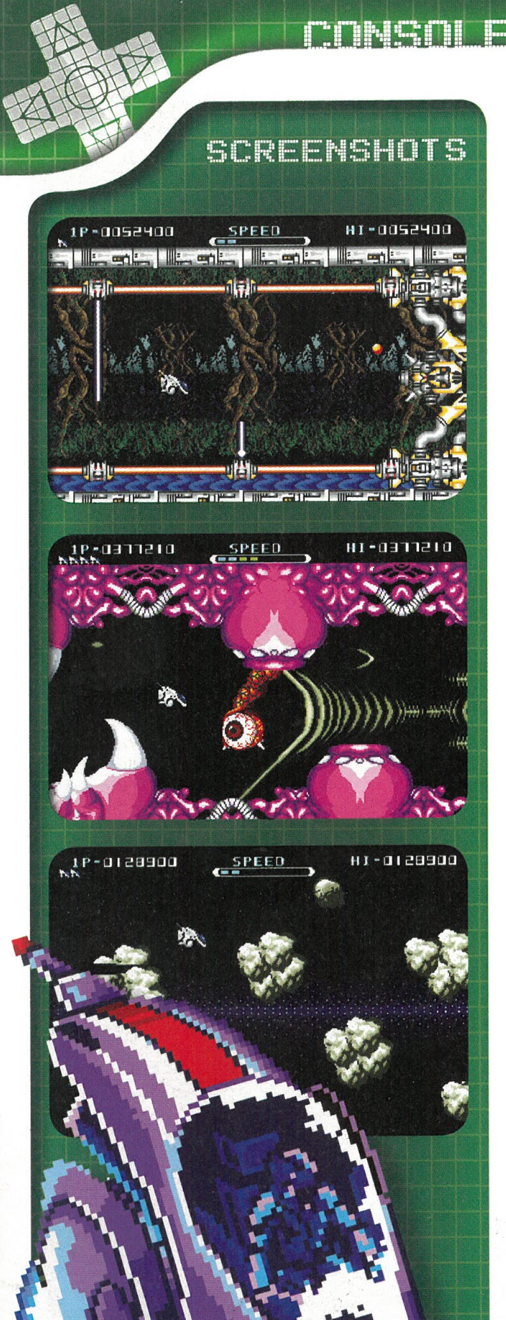
UN MONDE ASSEZ RICHE ET VARIÉ

Le premier niveau vous place dans les airs, où un joli *scrolling* parallaxe vous fait traverser des nuages qui se muent peu à peu en déluge d'éclairs sous un ciel orageux. Vous traverserez ensuite un décor urbain pour finalement rencontrer le premier *boss*. Ce vaisseau, juste un peu plus gros que les autres, manque cruellement d'originalité. À côté des situations parfois peu communes de ce premier niveau, son geôlier est particulièrement convenu.



Préférant les réflexes à la mémoire, Whip Rush donne dès 1990, un avant goût de ce que seront les futurs *manic shooters*.

SCREENSHOTS



Le deuxième niveau va vous faire traverser des marais. En plus des boulettes, certains adversaires vont lâcher des bombes créant des gerbes d'eau, vous obligeant à garder constamment un oeil sur eux. Après des passages faisant la part belle aux zigzags, le second *boss* se révèle clairement plus agréable, reprenant le principe d'un **Contra** de **Konami** tout en le portant avec brio dans le monde du *shoot'em up*.

Vient ensuite une grotte, rappelant énormément celle traversée dans **Salamander**. Sauf que cette fois, le *scrolling* va s'emballer dans tous les sens : en haut, en bas, et même en arrière ! C'est également là que l'action se corse sévèrement : outre les boulettes et ennemis beaucoup plus nombreux, le *level design* est bien plus alambiqué. Le tout se termine avec un *boss* au point faible particulièrement difficile à atteindre. La patience est de rigueur...

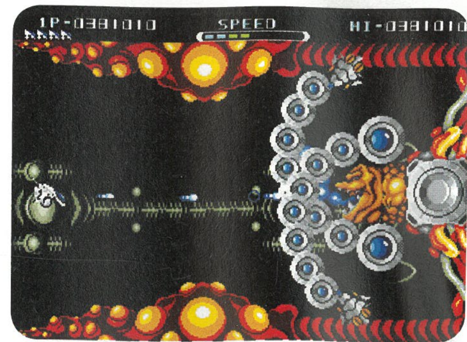
Vous retournez ensuite dans l'espace, avec un champ d'astéroïdes à traverser. Vous êtes alors instantanément confronté à un *boss* de milieu de niveau, qui vous demande de vous déplacer en haut ou en bas afin qu'il ouvre ses ailes et révèle son point faible... Une technique qui sera reprise – avec quelques différences toutefois – lors du combat contre le gardien du deuxième stage dans le célèbre **Ikaruga**. L'imbroglio de tuyaux suivant ne sera pas de tout repos : avec toutes ces blattes robotiques qui jouent à cache-cache, les rendant très difficiles à dégommer, la pression devient intense ! Le *boss* de fin de niveau est l'un des plus difficiles du jeu : son point faible est très bien camouflé et le temps qu'il baisse la garde en enlevant sa carlingue, il vous aura facilement retiré quelques vies en vous coinçant dans un recoin de l'écran.

Le cinquième niveau vous lance à l'assaut d'une énorme forteresse volante. La fin de l'aventure approche. Certains adversaires balancent des jets de liquide mortel qui vous barrent la route. En plus de descendre le menu fretin, il vous faut également penser à les matraquer afin de libérer la route de ces jets mortels. La sorte de droïde qui sert de *boss* vous demandera de la méthode, en détruisant ses différentes armes avant de pouvoir vous attaquer à son point faible.

Vous voilà désormais dans le cœur du vaisseau amiral. Vous n'aurez que très peu le loisir d'apprécier les effets de profondeur offerts par les nombreux *scrollings* parallaxes, car les adversaires sont partout, si bien que l'on préfère jouer la carte de l'esquive plutôt que de les affronter. De toute façon, le défilement rapide de l'écran ne le permet que très rarement. Quelques ralentissements se font sentir, notamment lors des passages vous demandant d'éviter des sortes de colliers de boulettes. Le *boss* est assez simple à maîtriser et vous permet de détruire le vaisseau sans trop de mal.

Le septième et dernier niveau vous place au cœur même du monstre final, où les vers, yeux et autres formes de vie nuisibles vont vous demander de nombreux tirs. Le *boss* de fin dispose de bras robotisés plutôt bien animés mais surtout particulièrement gourmands en vie. Très rapides, ils sont vraiment difficiles à éviter, d'autant que le grand méchant n'est que rarement vulnérable à vos attaques... Quoi de plus normal pour finir en beauté?





LA VIC TOKAI TOUCH ?

Contrairement à bon nombre de *shoot'em up* de l'époque, Whip Rush ne sollicite pas votre mémoire, comme dans des titres majeurs tels **R-Type** ou **Gradius**. Ici, ce sont les réflexes qui priment, donnant presque un avant goût des *manic shooters* que l'on trouvera à partir de 1994 avec **Battle Garegga** et autre **Donpachi**. De plus, l'absence de *smart bomb* vous obligera à une concentration de tous les instants.

Tout au long du jeu, on prend un grand plaisir à découvrir les différents décors proposés par l'équipe de Vic Tokai. Ne semblant pas connaître le manque d'inspiration, ils savent nous proposer de fines originalités pour un genre trop souvent empêtré dans son carcan d'habitudes. C'est bien simple, avec le RPG, le *shoot'em up* souffre d'un immobilisme qui est sensiblement cassé ici, procurant une impression de classicisme auquel vient s'ajouter une paradoxale mais bienvenue bouffée d'air frais.

Cet oxygène se traduit par des adversaires aux capacités hors norme, comme ces sortes d'hélicoptères capables de lancer leurs hélices telles des boomerangs. Le *scrolling* est majoritairement horizontal, mais le *level design* bien pensé vous fait également passer par quelques transitions quasi verticales. Dans tous les cas, le jeu ne vous demandera jamais de focaliser uniquement votre attention sur les ennemis. Bien au contraire, le décor aura toujours son mot à dire et vous imposera une attention de chaque instant.

La réalisation est très bonne, surtout pour un *shoot'em up* de 1990, où le *hardware* de la **Mega Drive** n'est pas encore bien maîtrisé par la communauté naissante de développeurs. On sent clairement que la 16bits de **SEGA** dispose des tripes nécessaires pour répondre aux exigences du genre, car afficher tous ces *sprites* simultanément n'est pas chose aisée. La **Super Nintendo**, quant à elle, propose également des *shoots* de qualité, mais souffre très souvent de calamiteux ralentissements, à l'image par exemple de **R-Type III**. Cela explique également la présence pléthorique du genre sur la console de SEGA, alors que chez **Nintendo**, le sauvetage de la galaxie s'est fait beaucoup plus discret.

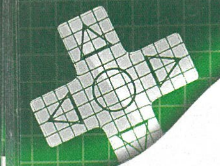
Les musiques, très entraînantes, ne resteront pourtant pas très longtemps dans la tête une fois la console éteinte. La qualité est donc assez inégale, avec un thème final très intense, notre petite préférence allant à l'orchestration accompagnant le quatrième niveau. En revanche, les combats contre les *boss* sont toujours accompagnés du même thème, clairement en retrait.

Sachant faire du vieux avec du neuf, Vic Tokai marque le coup en proposant un *shoot'em up* tout ce qu'il y a de plus classique mais intégrant un bon paquet d'idées originales. Jamais redondant ni soporifique, il reste *fun* du début à la fin. Malgré cette qualité, le jeu passe inaperçu : les sorties japonaise et américaine se font très discrètes. Quant au Vieux Continent, il fera une fois encore exception à la règle... ■

TRIVIAS

- L'illustration de la couverture est signée **Yuji Kaida**, un artiste japonais qui réalisera quelques années plus tard la jaquette américaine de **Snatcher.**
- Le titre complet de la version japonaise est **Whip Rush: Wakusei Voltegeus no Nazo.**

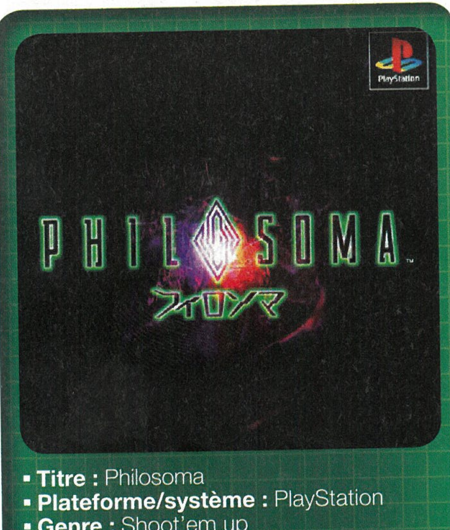




PHILOSOMA

*La sortie d'une nouvelle console, c'est toujours l'occasion pour les développeurs d'en mettre plein la vue aux joueurs. Une façon de dire aux futurs acquéreurs de la machine : « voilà ce qui vous attend avec cette génération ! ». Le shmup **Philosoma** a fait partie des tout premiers jeux de la **PlayStation**. Un shoot'em up qui, malgré sa 3D logiquement dépassée aujourd'hui, a osé aller vers de nouvelles contrées. Peut-être un peu trop d'ailleurs...*

Michaël Guarné



- **Titre :** Philosoma
- **Plateforme/système :** PlayStation
- **Genre :** Shoot'em up
- **Editeur :** Sony Computer Entertainment
- **Développeur(s) :** G Artist
- **Sortie :** 1995
- **Adapté sur :** PSN (jap.)

Voilà déjà plus de quinze ans que la première console de salon de **Sony** est sortie ; comme la regrettée **Saturn** en réalité. Deux machines qui auront eu la lourde tâche d'introduire des univers en 3D auprès des *gamers*. L'engouement des joueurs pour cette nouvelle ère graphique aura notamment fait du tort à la console de **Sega**. Et des titres comme Philosoma vont dans cette logique d'avènement de la 3D. Il convient avec cette production d'apporter au support un *shoot'em up* original. Or, le genre étant surtout pratiqué en arcade par les *hardcore gamers*, l'idée d'un jeu pouvant rivaliser avec les bornes d'arcade et la **NeoGeo** a de quoi attiser la curiosité de certains. D'autant plus que les phases de *gameplay* sont toutes plus variées les unes que les autres.

VÉRITABLE RENOUVEAU ?

Tout *shoot* qui se respecte est souvent empreint d'un *scrolling* bien particulier. Ainsi, **R-Type** et **Gradius** sont facilement identifiables grâce à leur défilement horizontal, tandis que **1942**, **Galaga** ou bien encore **Xevious** (voir *Pix'n Love* #4) le sont par leurs *scrollings* verticaux. Philosoma, dans cette optique d'en mettre toujours plein les mirettes, mélange tous les types de défilements possibles et imaginables. Vous retrouvez bien entendu des séquences utilisant *scrollings* horizontaux et verticaux. Mais le *soft* lorgne également du côté du *rail shooter* à la **Rez** à plusieurs reprises. Ces passages peuvent d'ailleurs prêter à confusion tant la lisibilité de l'action laisse à désirer. La caméra alterne, se plaçant soit à l'arrière de votre vaisseau façon **Space Harrier**, soit en face de vous comme si ce dernier allait sortir de votre écran de télévision. Les ennemis arrivent donc de derrière et il n'est pas toujours aisé de bien se représenter d'où proviennent les tirs et quelle en est la portée. De surcroît, le jeu affiche parfois une perspective en 3D isométrique à la manière d'un **Viewpoint**. La caméra se place alors plus près de l'action, votre vaisseau rasant le sol dans ces cas-là. Autant ne pas tourner autour du pot : ces changements incessants de points de vue sont un peu indigestes. Mais le *soft* arrive néanmoins à titiller notre curiosité grâce à son *background* étoffé et sa mise en scène travaillée.







UNE BONNE 'RIPLEY' VALUE ?

Le début de l'ère 3D, c'est évidemment la période où les développeurs commencent à donner à leurs créations une dimension cinématographique. Par exemple, l'univers de Philosoma évoque indéniablement la saga **Alien** avec son atmosphère de S.F. apocalyptique. Certains plans citadins rappellent aussi le chef d'œuvre de **Ridley Scott** : **Blade Runner**. Quant aux dialogues, ils demeurent plutôt bien doublés et contribuent à vous immerger dans cet univers sombre. La réalisation sait se montrer efficace lors des cinématiques. Ainsi, la séquence d'ouverture de cinq minutes tout en synthèse fait encore son petit effet aujourd'hui. Tout au long du jeu, la narration occupe une place importante et des cinématiques succinctes lient avec panache les niveaux entre eux. Niveaux qui sont d'ailleurs appelés ici « phases », afin de mieux coller au *background* futuriste. La passerelle faite avec le septième art s'avère tout aussi visuelle qu'auditive. La bande son est d'ailleurs signée **Kô Ôtani**, à qui l'on doit entre autre les magnifiques compositions de **Shadow of the Colossus**. Même si le score n'égale pas la puissance émotionnelle de ces dernières (Philosoma sera son tout premier travail dans le domaine vidéoludique), il reste de qualité.

PHILOSOMA TIENT MOINS DU VÉRITABLE SHOOT BIEN FINI QUE DU PARI TECHNIQUE

Le *gameplay*, lui, n'a rien d'exceptionnel en soi. Pour traverser les 18 phases du scénario, quatre armes sont à votre disposition, sachant que l'une d'entre elles permet uniquement de tirer vers l'arrière. Le tir de base se montre rapidement le plus efficace du lot, et opter pour celui à charge ou le laser ne change rien au système de points. Autant garder le tir classique donc, et changer seulement quand vous êtes attaqués par derrière.

Au bout du compte, Philosoma tient moins du véritable *shoot* fini et maîtrisé que du pari technique pur et dur. Le jeu reste plus *fun* qu'un **Novastorm** par exemple, mais on y vient plus pour ce qu'il représente que pour ce qu'il a à offrir d'un point de vue ludique. La PlayStation n'aura au final pas marqué tant que ça les esprits pour ses *shmup*. Certes, il est toujours jouissif de se relancer un **Parodius**, mais le joueur console préférera rester sur **Neo Geo** ou même sur **Super Nintendo** (comment résister à un **Super Aleste** ?), des bécanes biens plus fournies en la matière. ■

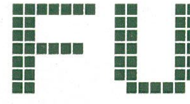


TRIVIAS

- Pour obtenir 99 vies, faites « bas », « droite », « haut », « gauche » deux fois puis « Start » tout en ayant mis le jeu en pause.
- Philosoma a eu droit à une séquelle : **Phase Paradox**. Sorti sur PS2 en 2001 uniquement au Japon, le *soft* est un FPS/Survival. On y retrouve le « philosoma », cette fameuse bestiole qui infecte les gens.



SHAQ FU



*Au début des années 1990, le monde vidéoludique n'a d'yeux que pour **Street Fighter 2**, le jeu de baston 2D de **Capcom** devenu depuis la référence du versus fighting, celui qui a su définir les codes et poser les bases d'un genre. Le monde sportif, lui, est sous le charme de la Dream Team, ces basketteurs américains évoluant en championnat NBA, vainqueurs de l'or olympique aux J.O. de Barcelone. En 1994, **Delphine Software International**, développeur français connu pour ses désormais classiques **Another World** ou **Croisière pour un Cadavre**, est alors chargé par le géant américain **Electronic Arts** d'associer la star NBA du moment, **Shaquille O'Neal**, à un jeu vidéo de baston. **Thierry Levastre**, graphiste sur **Flashback**, est choisi par **Paul Cuisset**, manager de l'équipe, pour en être le Directeur Artistique. Retour avec lui sur une réussite technique, frappée par la malédiction de la « licence ».*

Par Sébastien Laurent



- **Titre :** Shaq Fu
- **Plateforme :** Mega Drive, Super NES
- **Genre :** Combat (*versus fighting*)
- **Editeur :** Infogrames
- **Développeur(s) :** Eden Studio
- **Adapté sur :** Amiga, Game Boy, Game Gear
- **Sortie :** 1997

ARRIVÉE CHEZ DELPHINE SOFTWARE

Thierry Levastre est déjà un graphiste reconnu en 1991, auréolé d'un Tilt d'or pour la meilleure adaptation d'un jeu arcade avec **Pang** sur **Amiga**. Trophée qu'il n'a d'ailleurs jamais eu en sa possession, puisque c'est le patron d'**Ocean France** qui l'a gardé. La filliale française d'Ocean fermant ses portes, Thierry Levastre rebondit chez **Delphine Software International**, déjà reconnu pour ses jeux d'aventure de qualité sortis sur Amiga, comme **Les Voyageurs du Temps**, **Operation Stealth** ou **Croisière pour un Cadavre.**

*« Je suis arrivé chez Delphine Software en remplacement d'un membre (**Denis Mercier** qui a travaillé notamment sur **Tonic Tile** et **Bio Challenge**) qui partait à l'armée. J'ai tout de suite été intégré à l'équipe qui comptait des gens d'une qualité professionnelle et relationnelle incroyable. Chose absolument dingue, mes suggestions étaient écoutées et même intégrées au jeu, sans avoir à discuter pendant trois heures et pour moi, c'était assez nouveau ce concept de prendre une idée sans systématiquement essayer de la démolir. »*

Thierry Levastre est alors amené à travailler sur un projet d'envergure qui fera la renommée internationale du studio de développement français, **Flashback : The Quest for Identity.**



Mega Drive



« Je suis arrivé au tout début du développement du jeu. J'ai travaillé sur des animations de Conrad, le héros principal, certains personnages de l'histoire, quelques animations de décors et pas mal de cinématiques. En fait, on faisait un peu de tout dans cette équipe, c'était la philosophie de Paul Cuisset et ça m'allait très bien. On faisait du graphisme, du game design, on participait à presque tous les brainstorming, on était immédiatement intégré à l'équipe et du coup, on se sentait extrêmement impliqué et concerné. Quand un truc ne marchait pas, on ne passait pas notre temps à chercher un responsable, on s'impliquait tous à trouver une solution, on était vraiment une bande de potes qui créait des jeux. L'aventure Delphine fait partie de mes meilleures années dans les jeux vidéos, j'y allais tous les matins avec une banane jusqu'aux oreilles. »

Le *soft*, commandé par **US Gold** pour être une adaptation vidéoludique du **Parrain**, connaîtra un grand succès et sera adapté sur tous les supports du moment, de la **Mega Drive** à la **3DO**, en passant par le **MAC** et l'**Amiga**.

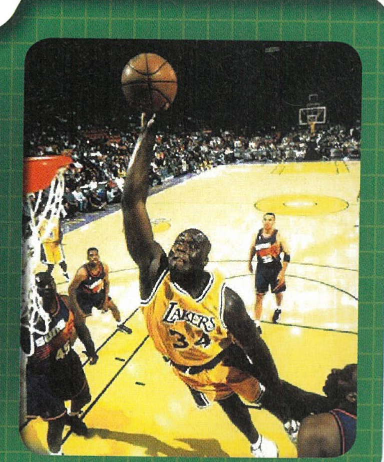
DE FLASHBACK À SHAQ FU

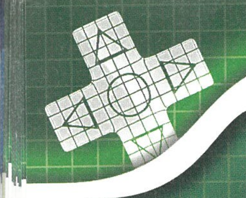
À l'époque, le basket-ball a le vent en poupe grâce à des sportifs comme **Magic Johnson** ou **Michael Jordan**. Il est donc normal que le monde du jeu vidéo s'intéresse fortement à ces sportifs véhiculant une image forte auprès du public jeune. **Electronic Arts** possède déjà une licence officielle NBA, exploitée avec la simulation de basket-ball du même nom. Mais l'entreprise américaine **EA Sports** ne se contente pas de cette licence et acquiert deux autres noms fameux : Michael Jordan et **Shaquille O'Neal**. La décision de ne pas utiliser l'image de ces deux grands sportifs pour un jeu de basket-ball peut paraître bizarre, de surcroît quand on voit dans quelle catégorie de jeu ces licences juteuses ont été utilisées. Si l'apparition de Michael Jordan dans le jeu de plates-formes **Michael Jordan : Chaos in the windy city** paraît déjà improbable, qu'ont dû penser les membres de Delphine Software lorsque Electronic Arts leur a demandé de réaliser un jeu de baston avec Shaquille O'Neal en personnage principal ?

« Nous venions de finir la version PC de Flashback et nous nous apprêtions à nous lancer sur une version

SHAQUILLE RASHAUN O'NEAL

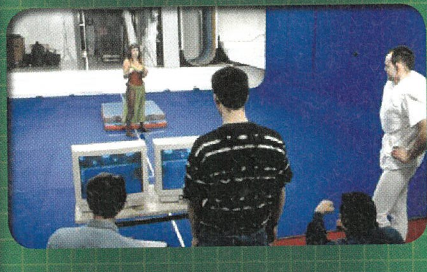
Personnage hors norme (2m16 pour 136 kg), Shaquille Rashaun O'Neal est l'un des plus grands basketteurs de l'histoire de la NBA (le championnat de basket-ball américain) et sans doute le plus grand encore en activité. Évoluant au poste de pivot (actuellement chez les Cavaliers de Cleveland), il est le cinquième meilleur marqueur de l'histoire de la NBA. Affublé de nombreux surnoms, dus à son physique peu commun, son humour et son sens du spectacle, Shaquille O'Neal est notamment appelé « Shaq Fu », « Shaq Diesel », « Big Cactus », « 8th wonder », « The Big Aristote » ou encore « M.D.E. » (pour *Most Dominant Ever*). Possédant un palmarès remarquable (champion du monde en 1994 et champion olympique en 1996, 4 fois champion NBA) et un nombre de records impressionant, Shaquille O'Neal est un *showman*. Outre sa carrière de sportif, cela se traduit également par la sortie de 6 albums ainsi que sa présence dans une dizaine de films et séries TV. Il est bien entendu la star du jeu vidéo Shaq Fu et fait une apparition dans le jeu **Ready to Rumble 2.**





LA ROTOSCOPIE

Il s'agit d'une technique d'animation créée par les frères **Fleischer** (**Koko le Clown**), alors concurrents de **Walt Disney**. Elle consiste à filmer un personnage en mouvement et à transformer le tout en dessin animé. Les rotoscopes utilisaient une table de projection transparente et le dessinateur calquait les contours des formes de chaque image du film. Aujourd'hui, avec l'informatique, la rotoscopie désigne la retouche manuelle image par image d'un film. Les principaux longs métrages utilisant cette technique sont **Blanche Neige**, **la Belle au bois dormant** ou encore **Aladdin**. Parmi les jeux vidéos utilisant la rotoscopie, on peut bien évidemment citer **Flashback** ou **Another World**.





Mega-CD, *une sorte de version 1.5 avec pas mal de suppléments. Cependant, toute l'équipe en avait un peu marre de FlashBack et de son univers et nous avions envie de passer à autre chose. J'étais assez fan de jeu de baston à cette époque et mon rêve était vraiment d'en faire un. J'avais plein d'idées, plein d'envies et encore une vision naïve du développement d'un jeu vidéo. Je pensais encore que la seule limite pour faire un jeu, c'était nos propres capacités. Nous avions reçu une proposition d'Electronic Arts pour faire un soft de combat et l'idée faisait son chemin peu à peu. Paul Cuisset avait vu que c'était mon trip et le projet devenait de plus en plus sérieux. Je ne me rappelle pas si la licence de* **Shaq Fu** *avait déjà été évoquée. J'ai profité de mes vacances pour faire des essais de rotoscoping en 24 images secondes – coup de pied et coup de poing – et en revenant au boulot, nous étions tous super enthousiastes devant le rendu. Il devenait évident que nous devions le faire. »*

Electronic Arts est bluffé par la qualité des animations proposées et la conception de Shaq Fu est donc confiée à l'équipe de Paul Cuisset. Ce dernier nomme alors Thierry Levastre Directeur Artistique du projet.

« En fait, à cette époque, les Directeurs Artistiques, ça n'existait pas vraiment dans les jeux vidéo, surtout dans les petites sociétés comme Delphine Software. L'appellation était Responsable Graphique, c'était moins pompeux mais c'était ce qui s'en rapprochait le plus. Je pense que Paul m'a mis à ce poste car il avait vu que j'étais bien motivé pour me lancer sur un jeu de combat. Le métier de directeur artistique à cette période était difficile à définir car bien éloigné des postes actuels où certains savent à peine comment fonctionne l'équipe graphique et s'en remettent principalement aux lead animateur, lead perso et lead décor. Normalement, un directeur artistique doit établir une charte graphique dans laquelle il va détailler tout ce qui fait le visuel du jeu, le style graphique, les couleurs dominantes, les menus, les types de polices utilisées, etc...

Sur Shaq-Fu, j'ai tenu ce rôle ainsi que celui de tous les lead puisque j'ai suivi l'ensemble des graphistes, qu'ils travaillent sur les illustrations et le character design auxquels j'ai activement participé, sur les personnages et leurs animations sur lesquels j'ai également travaillé, ou encore les menus. Il n'y a guère que sur les décors où j'ai validé et orienté, sans tripoter les pixels. Sur cette partie, **Serge Fiedos** *a fait un travail magnifique. J'ai fait personnellement tous les sprites de Shaq, ainsi que des animations par-ci par-là sur à peu prés tous les personnages. C'était ma première expérience à ce poste et j'ai beaucoup appris en très peu de temps. »*

Les graphistes se lancent donc d'arrache-pied dans le travail de création et d'animation. Thierry Levastre et son équipe choisissent pour cela la technique de *rotoscoping*, déjà utilisée sur les précédentes productions de Delphine Software mais de façon jusque là artisanale.

« Le rotoscoping est une technique ancienne dans l'animation puisque **Disney** *l'a utilisée dans ses premiers longs métrages. Dans le jeu vidéo, l'un des pionniers en la matière est* **Jordan Mechner** *en 1984 avec* **Karateka** *et plus tard, en 1989, avec le mythique* **Prince of Persia**. *Chez DSI, cette technique a tout d'abord été utilisée sur Croisière pour un Cadavre, puis Flashback. À cette époque, nous filmions n'importe où, dans la rue, dans des terrains vagues ou dans les couloirs des locaux de DSI, puis nous passions la bande sur un magnétoscope et nous recopiions image par image sur des rhodoïds transparents pour finalement les reporter sur l'écran de l'Amiga en dessinant sous le rhodoïd. C'était très artisanal ».*

DU JEU VIDÉO AU CINÉMA, IL N'Y A QU'UN PAS...

Ce qui va changer avec Shaq Fu, c'est en quelque sorte une professionnalisation de la chose. Si au début du travail, l'équipe regarde des heures et des heures de (mauvais) films de kung-fu pour travailler sur l'animation des combattants, la rencontre avec Shaquille O'Neal va l'obliger à prendre plus de risques.

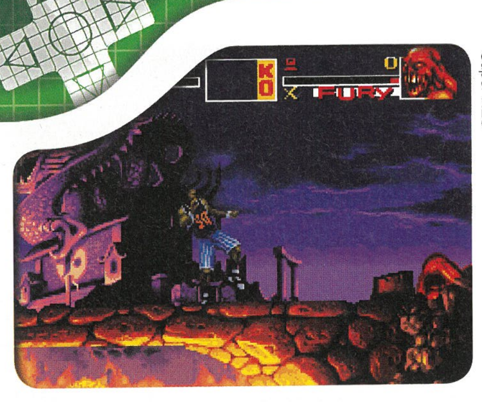
« Nous sommes allés à l'E3 et nous en avons profité pour visiter les studios d'EA (un grand immeuble avec un service juridique sur un étage complet, une salle de Visioconférence par satellite où ils pouvaient contacter les autres studios EA dans le monde etc.). Nous avons ensuite participé au tournage qu'avait organisé EA dans un studio Hollywoodien, premier lieu pour un jeu de basket avec Shaquille O'Neal. Le matin il avait fait les prises pour le titre de basket, puis l'après-midi il s'était occupé des animations pour Shaq Fu. C'est là que nous l'avons rencontré et que nous avons réalisé que les cassettes vidéo ne suffiraient pas : il fallait à tout prix passer à la vitesse supérieure ».

De retour en France, DSI se donne les moyens de ses ambitions en collaborant avec l'une des plus grandes équipes de cascadeurs du cinéma : **Rémy Julienne** et son fils **Dominique**. La frontière entre cinéma et jeu vidéo est déjà très mince dans la politique de la boîte (le logo de DSI est une caméra) dont les jeux sont très mis en scène. Sur Shaq Fu, elle est quasiment franchie, puisque ce sont des cascadeurs qui vont chorégraphier les différents mouvements des combattants, tous inspirés de l'art martial chinois, le kung-fu. De plus, si 2 caméras traditionnelles seront utilisées et reliées aux stations de travail, une caméra supplémentaire servira, elle, à la *motion capture*.

« En revenant des États-Unis nous avions compris que nous allions devoir changer nos objectifs et avoir une vision plus américaine du projet. En France, nous étions sur l'idée de faire aussi bien qu'eux mais avec dix fois moins de moyens, ce qui nous bridait souvent mais nous permettait de nous relever plus facilement en cas d'échec. Aux U.S.A., ils n'hésitaient pas à mettre le paquet et se donnaient ainsi bien plus de



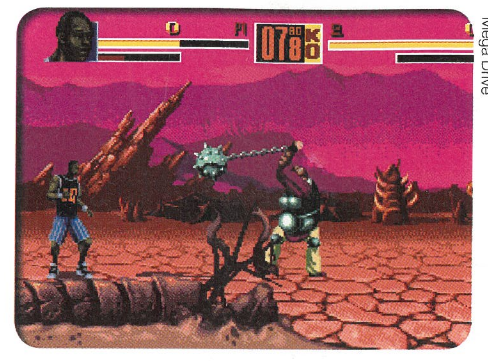
En dehors de Shaq, qui a joué son propre rôle, c'est l'équipe de cascadeurs de Rémy Julienne qui fut mobilisée pour réaliser les mouvements des autres personnages. Au total, plus de 7.000 dessins ont été créés à partir des enregistrements vidéo.



Super NES



Super NES



Mega Drive



Mega Drive

chance de réussir. Toutefois, lorsqu'ils se plantaient, c'était en beauté (je pense qu'il y a longtemps eu le même schéma entre le cinéma français et américain).

Les cassettes vidéos pour rotoscoper les animations étaient à proscrire définitivement et l'organisation d'un tournage personnalisé s'est imposée à nous. N'y connaissant rien, on s'est donc adressé à des professionnels de la cascade. Pour Shaq Fu, nous avons dû réviser la méthode du rotoscoping jusque-là utilisée et nous avons fait toutes les animations sur fond bleu. Un programmeur a ensuite écrit un logiciel capable de supprimer le bleu. Le résultat, loin d'être parfait, laissait beaucoup de travail, mais les animations étaient claires et prêtes à être travaillées assez rapidement. »

Les moyens ont donc été mis à disposition pour réaliser ce qui aurait pu être une référence dans le genre de la baston 2D tout juste né. Ainsi, si la plupart des graphismes ont été réalisés sur de « simples » **Amiga 4000** et **1200**, ce ne sont pas moins de quatre stations **Silicon Graphics Indigo** qui ont été dédiées aux programmeurs pour travailler sur l'éditeur maison. Pendant ce temps, une autre équipe s'affère sur les quatre autres stations disponibles à DSI, à l'élaboration de ce qui sera finalement la suite des aventures de Conrad, le jeu **Fade to Black**.

Ce qui frappe lorsqu'on joue à Shaq Fu pour la première fois, c'est justement cette animation des personnages, particulièrement réaliste et fluide. Le travail effectué se ressent dans la production et ces animations, couplées aux graphismes à la touche très française, donnent une atmosphère unique à ce *versus fighting*. Le concept de dimension parallèle offre à ce titre des portes en termes de décors et de *chara-design*, dont se servent totalement Thierry Levastre et son équipe.

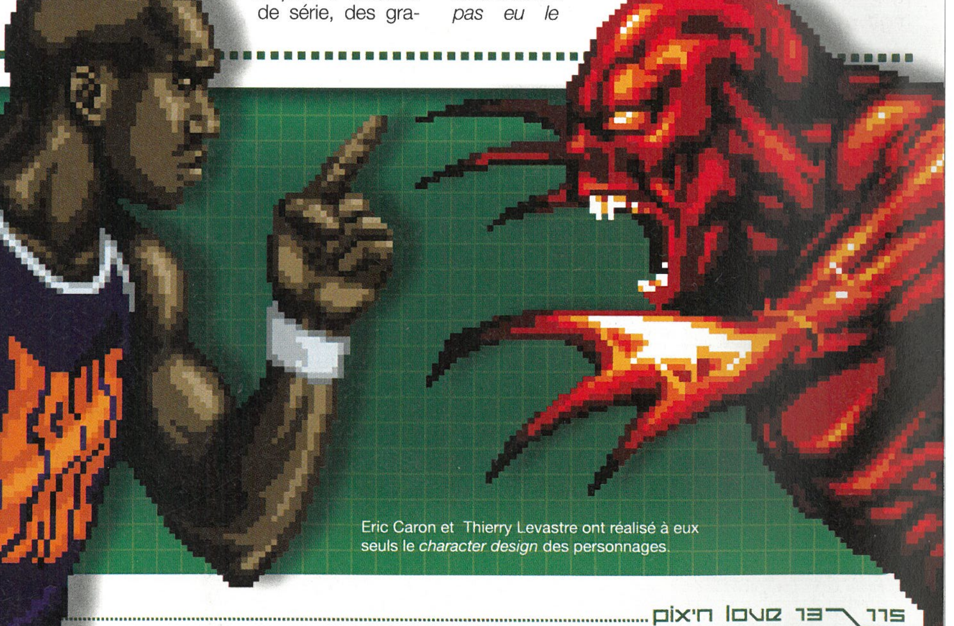
« En fait sur le character design *nous étions deux. Je bossais avec* **Eric Caron** *qui a fait d'excellentes propositions et qui a réalisé les roughs des décors et tout le story-board du premier scénario. Car au départ, nous avions une histoire beaucoup plus classique avec des gens normaux évoluant dans le monde normal. Cependant, pour garder les rapports d'échelle de Shaquille O'Neal (2m16), nous avions fait tous les ennemis plus petits que lui, et au final, le résultat n'allait pas du tout. C'était le grand redoublant de la cour d'école qui tabassait les petits. C'est dommage car le premier scénario était beaucoup plus sympa et narratif. Nous avons donc placé l'histoire dans un univers un peu moins classique, juste pour qu'il affronte des ennemis un peu plus grands. Nous sommes donc partis sur des adversaires plus délirants que les personnages de départ. Les designs ont été établis à deux, et nous avons essayé de choisir les plus sympa dans ceux que nous avions créés ».*

LE CHOC DES TITANS

Le jeu est développé en parallèle sur les deux supports incontournables du moment : la **Mega Drive** et la **Super Nintendo**. Si la version Nintendo part avec des avantages potentiels flagrants, comme un *pad* 6 boutons de série, des graphismes plus colorés et un meilleur son, c'est pourtant la version MD qui est la plus réussie et fait aujourd'hui figure de référence. En effet, tout en restant très réussie techniquement, cette dernière propose l'intégralité du jeu quand la version SNES est amputée de 5 personnages sur les 12 disponibles.

« Pour la MD, nous avions une cartouche de 3 Mo car EA produisait les siennes sur ce support. Sur SNES, il a fallu passer par Nintendo qui vendait ses cartouches très cher. EA n'a pas voulu investir dans des cartouches 3 Mo. Nous avons donc dû gérer des graphismes plus lourds puisqu'en 256 couleurs, mais avec moins de place. Nous ne sommes pas des magiciens et nous n'avons pas réussi à tout y faire tenir.
Pour ma part, j'aurais préféré que la version SNES ne sorte pas. La moitié des personnages en moins, c'était – permettez-moi l'expression – se foutre du monde! Mais cela n'engage que moi.
Évidemment, nous n'avons pas eu le

ROUGHS



Eric Caron et Thierry Levastre ont réalisé à eux seuls le *character design* des personnages.

DELPHINE SOFTWARE

DSI Delphine Software International

Fondée par Paul de Senneville et Paul Cuisset en 1988, Delphine Software International a produit quelques uns des titres les plus marquants de l'histoire du jeu vidéo. Si le studio se fait connaître d'abord par des jeux d'aventure de qualité comme **Les Voyageurs du Temps**, **Opération Stealth** ou **Croisière pour un Cadavre** (voir **Pix'n Love #10**), les joueurs et la presse retiendront essentiellement deux titres : **Another World** associé à **Eric Chahi**, et **Flashback: The Quest for Identity.** Le passage à l'ère 32 bits se fait surtout avec la série **Moto Racer** et le superbe **DarkStone**. DSI déposera malheureusement le bilan en 2002.


Another World


Flashback


Darkstone

choix pour cette version SNES et ça a été un véritable coup de bambou que j'ai pris sur le coin de la tête ».

Si l'on se doute bien que le scénario est secondaire dans ce style de jeu, il faut avouer que celui de Shaq Fu est bien au niveau de ses concurrents, c'est-à-dire digne d'une série Z. Celui-ci n'est donc qu'un prétexte pour justifier des ennemis à l'échelle du basketteur à la stature impressionnante (rappelons, 2m16 pour 136 kg) qu'est Shaq. Le premier scénario, plus classique, aurait peut être contribué à assurer une plus grande crédibilité au jeu.

« En fait, l'équipe de basket de Shaq allait à Tokyo pour un match d'exhibition. Sur place, la fille de son entraîneur surprenait une transaction entre le soigneur et un yakuza appelé Ryo. Le soigneur se faisait abattre par ce dernier. La gamine hurlait et se faisait enlever. En entendant les cris, son père et Shaq se précipitaient hors de l'hôtel pour voir une voiture qui démarrait en trombe avec la fillette enfermée à l'arrière. Shaq se trouvait donc mêlé à une sombre histoire liée à la pègre japonaise et devait se battre pour libérer la demoiselle et découvrir le fil de l'histoire au fur et à mesure qu'il triomphait de ses adversaires. Le scénario était assez intéressant car il y avait pas mal de rebondissements au cours du jeu ».

UN GAMEPLAY DÉCEVANT

Outre les graphismes et l'histoire, ce qui fait la force, et donc la réussite probable d'un jeu, c'est la jouabilité, *a fortiori* quand celui-ci est un titre de baston. Et si la presse de l'époque et les joueurs sont unanimes pour dire que le Shaq Fu est une réussite graphique, le *gameplay* fait grandement débat. Trop classique pour certains, coups et collisions mal gérés pour d'autres, la jouabilité de Shaq Fu ne se démarque pas assez de la production existante et souffre de la comparaison des deux ogres du moment : **Street Fighter 2** et **Mortal Kombat**. D'autant que **SNK** sort des jeux de baston à foison à la même époque, à commencer par les **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **World Heroes** et autre **Samouraï Shodown**. Et c'est dans cet aspect du jeu que le bât blesse. Car, si sur le plan artistique une grande liberté est laissée au studio français, le financeur qu'est EA va venir mettre son nez là où il n'aurait pas dû.

« Le gameplay n'est pas assez démarqué des autres jeux de l'époque, EA était plutôt psychorigide là-dessus et tous les trucs qui sortaient de l'ordinaire et que nous avons proposés ont été systématiquement refusés ou supprimés, j'en étais assez frustré. À la fin du développement, nous étions contents d'avoir fini, mais extrêmement déçus par le tournant qu'avait pris le gameplay.

Nous avions le sentiment de bien nous amuser avec, avant que deux types d'EA ne décident de changer les commandes de tous les coups spéciaux et d'autres petits détails. Nous pensions alors que ce sentiment de 'mieux' venait du changement de nos habitudes de jeu, mais nous ne saurons jamais si le programme était réellement meilleur avant ces modifications. Je me souviens pourtant encore de parties que nous faisions au début du projet sur une version montée grâce à l'éditeur de Flashback avec juste un coup de poing, un coup de pied, une parade et des personnages en LineTest (en à plat). C'était vraiment sympa. Il est certain que l'on a vraiment perdu quelque chose en route mais il est difficile de savoir quoi. Nous étions assez novices dans ce type de jeu et on s'est laissé faire sans beaucoup de résistance. Nous pensions sincèrement qu'ils savaient ce qu'ils faisaient. En fait, nous pensions assez naïvement qu'un soft de baston, ce n'était pas très compliqué en comparaison de ce que nous avions accompli sur FlashBack. Nous nous sommes trompés dans les grandes largeurs et rien ne prouve que si EA n'était pas intervenu, nous nous en serions mieux sorti ».

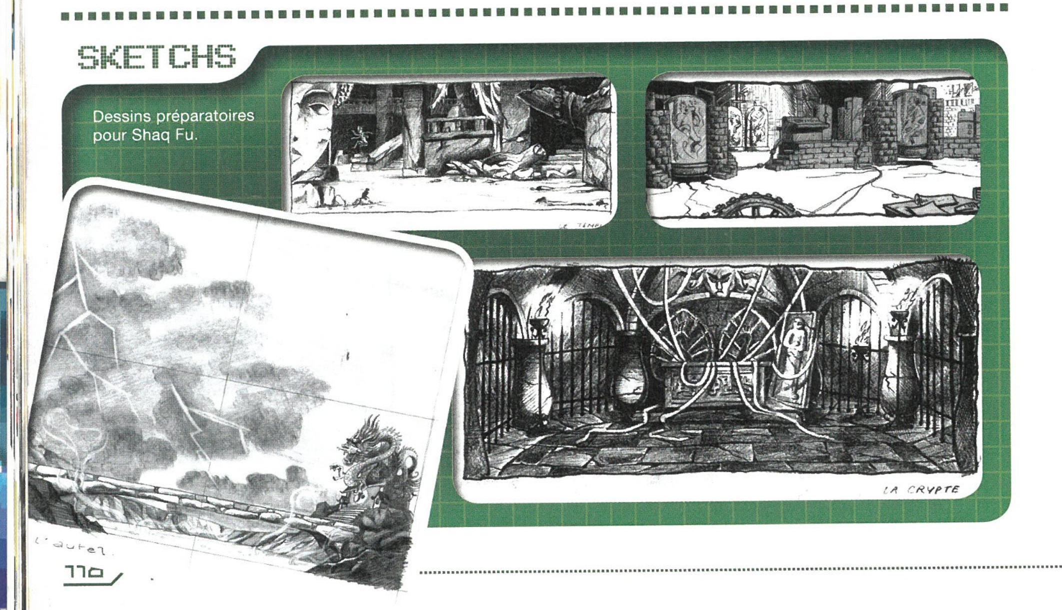
Cette intrusion est d'autant plus dommage que les bonnes idées et innovations pour un jeu de ce genre ne manquaient pas.

« Je voulais inclure des 'Quick Time Events', des combinaisons de touches 'timées' pour faire des animations pré-programmées, et également des phases de ce que j'appelais des 'branlettes japonaises' (appuis rapides sur un bouton).

Comme on avait des animations fluides, je voulais

SKETCHS

Dessins préparatoires pour Shaq Fu.



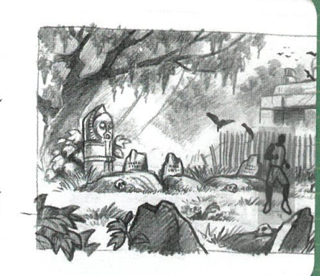
SHAQ FU 2

Shaq Fu aurait dû voir une suite sortir sur Mega Drive et Super Nintendo. Le projet fut vite annulé et seuls quelques dessins préparatoires ont été produits.

CIMETIÈRE PRIMITIF

Des zombies sortent du sol d'abord lentement puis rapidement et peuvent renverser le personnage

le personnage peut casser les statues sur son passage

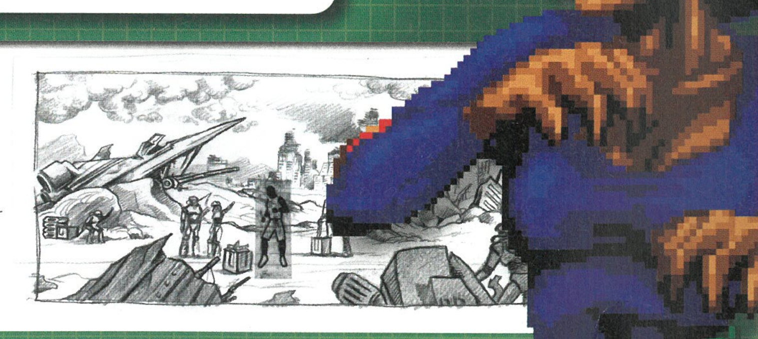




RUINES MEDIEVALES : les personnages peuvent briser les bornes, pulvériser les tas de pierres...

CHAMP DE BATAILLE

le personnage peut renverser la caisse qui contient des grenades. Celles-ci se répandent sur le sol et explosent



Planches de *game design* élaborées pour le projet avorté **Shaq Fu 2**.

également intégrer des 'Replay', ainsi que des sorts permettant de ralentir le temps pour l'adversaire. Des animations ont été réalisées pour ces coups mais à cause du manque de place, elles n'ont pas été intégrées. Il y avait pas mal d'autres idées de ce type ».

LE SHAQ AU SHAKER

Un *gameplay* moyennement réussi mais une réalisation technique à la hauteur. Bon nombre de jeux s'en sont sortis avec bien pire que cette formule. Alors pourquoi cet acharnement sur Shaq Fu et sa réputation usurpée de mauvais jeu ? Thierry Levastre nous livre tout simplement la réponse.

« Je pense que personne ne nous a pardonné cette licence bizarre avec Shaquille O'Neal et que si nous avions sorti un jeu de combat sans Shaq, nous aurions eu un tout autre accueil. Étrangement, au même moment est sorti Samourai Showdown sur Mega Drive et le jeu était à mon sens moins bien que Shaq Fu. Pourtant il n'a pas été aussi décrié ».

NOUS ÉTIONS ATTERÉS PAR LA LICENCE SHAQ FU.

Toute l'équipe de DSI espère faire une pirouette à la Flashback en se débarrassant, pendant la production prometteuse de Shaq Fu, de cette licence plus qu'encombrante. Malheureusement, il n'en a rien été.

*« En fait, lorsqu'on nous a annoncé la licence de Shaq Fu sur le jeu, nous étions atterrés. Nous sortions de Flashback qui devait au départ être une adaptation du **'Parrain'**, mais la qualité des démos présentées avait convaincu le patron d'**US GOLD** d'en faire un produit sans licence. Il était certain que Flashback n'avait pas besoin de ça pour se vendre. EA n'a malheureusement pas eu cette clairvoyance et la licence de Shaquille O'Neal a moins porté le jeu qu'elle ne l'a plombé. Durant toute la post-production, nous avons espéré qu'EA nous débarrasserait de cette licence, mais cela n'est jamais arrivé ».*

Le jeu est malgré cela un succès commercial grâce à la grosse machine *marketing* mise en place. Partenariat avec **Pepsi** (publicité de la marque dans le jeu et publicité du jeu sur les bouteilles), passage sur **MTV**, promotion assurée par le Shaq, Electronic Arts n'a reculé devant rien. Même pas devant une improbable répartition de la distribution avec **Ocean** qui s'est chargé de la partie Super Nintendo et de l'adaptation sur **Amiga**.

« On nous communiquait rarement les chiffres de ventes. La seule référence que j'ai, c'est un cadre de Shaq Fu genre disque d'or, où était inscrit '900.000 exemplaires'. Mais je doute que ce chiffre soit exact ».

Au final, et malgré la qualité indéniable de son travail sur ce projet, Thierry Levastre n'hésite pas à se montrer critique quand on lui demande ce qui a manqué au jeu pour faire partie des meilleurs.

« De la mémoire cartouche, ça c'est certain, car on ne peut décemment pas nous demander de faire mieux que les jeux de combat qui tournaient à cette époque avec moins de mémoire et dix fois plus d'animations. Avec le recul, et là c'est entièrement de ma faute, je pense que nous aurions dû faire des décors moins détaillés car ils écrasent les personnages et nuisent à la lisibilité de l'action. Enfin, le jeu manque d'innovation et a tout juste essayé de se mettre à la hauteur des autres mais avec des handicaps assez lourds (mémoire, licence difficile à gérer, etc.) et il est clair que l'on a échoué. Le rôle des développeurs est toujours ingrat. On en revient au parallèle avec le cinéma : peu importe si les effets spéciaux sont géniaux, si les acteurs ou le scénario sont nuls. Le spectateur n'y verra qu'un tout. Il est rare qu'en sortant du cinéma on se dise 'Ce film est une bouse mais je ne regrette pas mes 10 euros, la direction photo était vraiment super !'

Un jeu est un tout. Certes, je ne suis pas responsable du gameplay, de la programmation ou même du background, mais ce que le joueur achète c'est un tout. On connaît tous des jeux d'une nullité absolue mais que l'on trouve si beaux qu'on les aime quand même, ou d'autres pas très jolis mais avec un tel gameplay que l'on y joue malgré tout (si si, vous trouverez). Je me reproche simplement le fait que les graphismes n'aient pas réussi à compenser ce qui n'allait pas dans Shaq Fu ».

Mais comme toute création, celle-ci reste spéciale, unique. Les sentiments d'un artiste vis-à-vis de son œuvre sont toujours forts et bien que décrié, Shaq Fu reste une réalisation dont l'équipe de Delphine Software peut être fière.

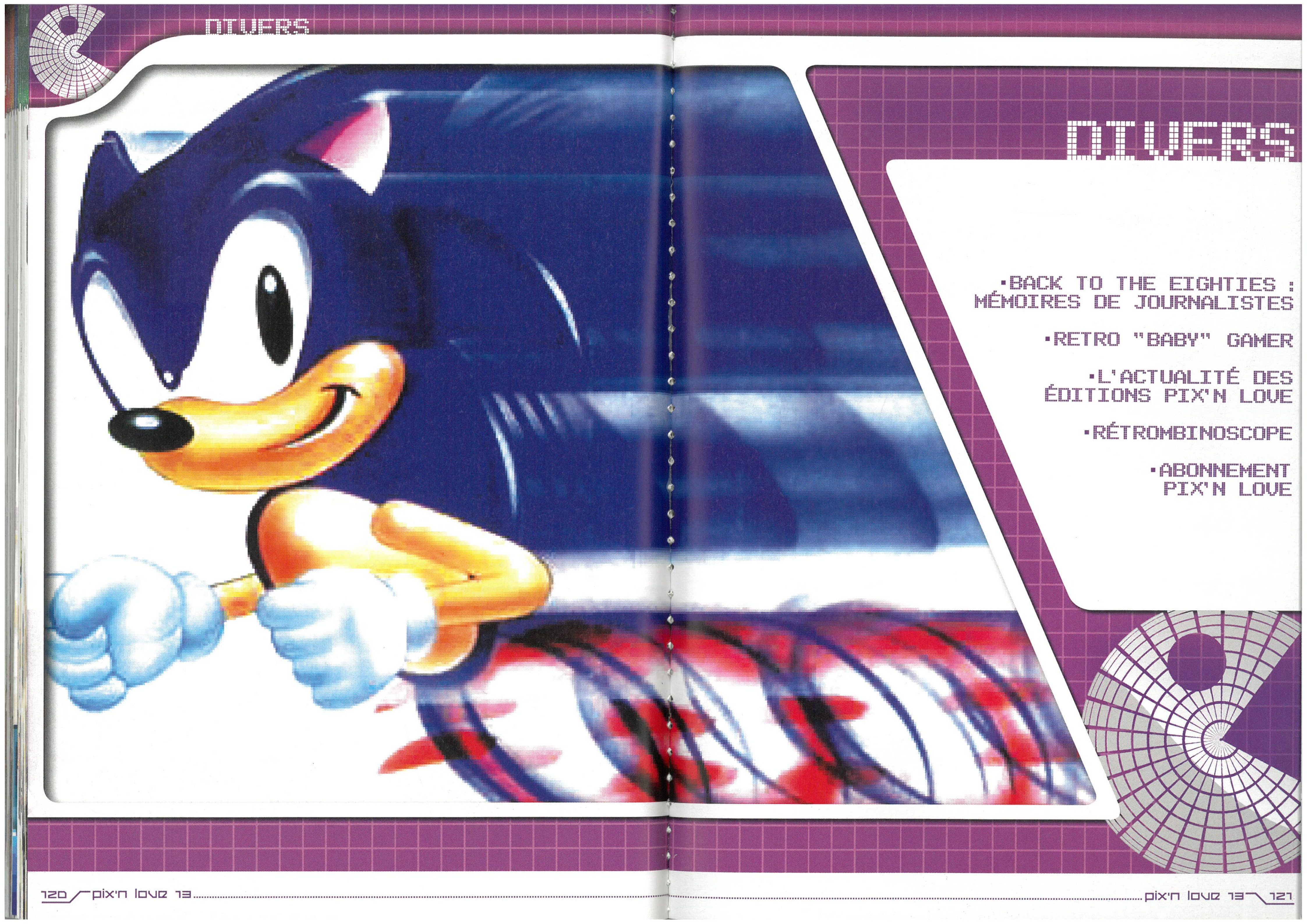
« S'il ne constitue pas pour moi une déception, c'est plus une frustration de ne pas avoir pu mener le projet vers le succès. Cependant je ne le renie pas, à la surprise de tous ceux qui m'en parlent, j'en suis même assez fier, car le travail est là quoi qu'on en dise. Le jeu, en dépit de tout un tas de péripéties, a presque été livré en temps et en heure, chose assez rare à l'époque. Nous n'avons eu au final qu'une petite semaine de retard. Mon contrat et celui de toute l'équipe des graphistes a été rempli et je n'ai pas à en rougir ».

Au final, Shaq Fu est un bon et beau jeu, victime d'une licence plus que lourde à porter. Tout le talent de Delphine Software International et de ses membres n'y pourra rien. Le *soft* est un produit *marketing* avant d'être un produit culturel. En cela, Shaq Fu a été une réussite. Il est seulement regrettable de ne pas savoir ce qu'aurait été le résultat si carte blanche avait été donnée à l'équipe de DSI... ■

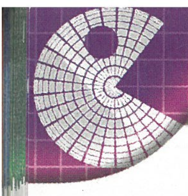
TRIVIAS

- *www.shaqfu.com* est un site qui s'est donné pour mission de libérer de leur malédiction tous les exemplaires de Shaq Fu en les détruisant en bonne et due forme. Son pendant, www.saves-haqfu.com, se charge, quant à lui, de conserver toute copie du jeu.
- Le nom Shaq Fu vient d'un surnom donné à Shaquille O'Neal par ses amis pour sa passion des films et jeux de baston.
- Aux États-Unis, la version Genesis est vendue avec le CD single « *Stand and Deliver* » qui était une piste bonus de l'album **Shaq Fu : Da Return**, sorti à la même période.
- *« Il y a eu des grands moments, notamment les visionnages de cassette vidéos de Kung Fu. Nous avons vu un nombre sidérant de navets. Spéciale dédicace à **Wang Fu : Le roi du Kung Fu !** Si vous tombez dessus, sachez qu'il s'agit d'une de nos plus grandes crises de rire. »*
- Les jeux de baston préférés de Thierry Levastre sont Street Fighter 2, les versions de **Dragon Ball Z** sur SNES et MD, et surtout la série des Samouraï Showdown.
- *« Je me souviens d'un week-end (à l'instar de beaucoup d'autres) où on avait bossé comme des tarés. Nous n'avions pas dormi plus de 4 heures sur les deux jours (j'étais jeune). Et le lundi matin, **Paul De Senneville,** le big boss, nous a dis mot pour mot : 'J'étais vraiment déprimé ce week-end, du coup je suis allé à Deauville et je me suis acheté un cheval...' C'était surréaliste et c'est l'anecdote qui m'a le plus marqué. Étrangement, ça nous a juste fait rire. »*



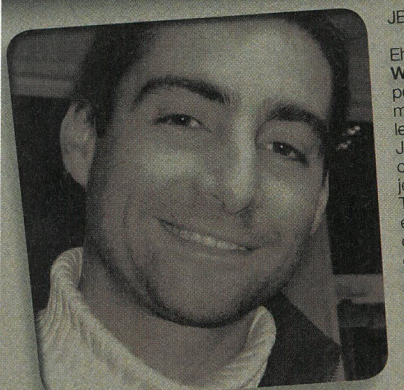


DIVERS



BACK TO THE EIGHTIES : MÉMOIRES DE JOURNALISTES

CREVETTE



JEU & MONTRE…

Eh oui, on l'oublie souvent mais traduit en français, **Game & Watch** signifie « Jeu & Montre » ! Ludique jusqu'au bout, ces petites machines donnaient également l'heure et intégraient même une fonction réveil — d'où la petite tige au dos pour les poser à la verticale sur sa table de nuit.

Je vais profiter de leur 30ème anniversaire pour vous raconter comment ces jeux électroniques ont fortement marqué ma jeunesse et influencé ma carrière.

Tout a commencé assez banalement. En 1981, mon père était grand reporter et il me ramenait régulièrement des cadeaux de ses voyages. Au retour d'un reportage à New York, où il avait interviewé **David Bowie**, il me tend une petite boîte en carton avec un drôle d'objet à l'intérieur. Il s'agissait du Game & Watch **Parachute**.

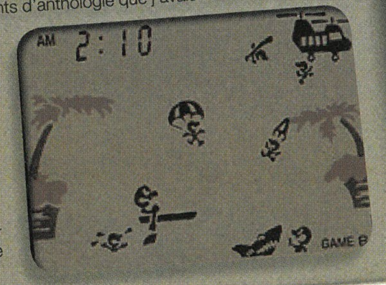
Sans le savoir, j'étais l'un des tout premiers à l'avoir en France, et le coup de foudre a été immédiat. Combien de parties ai-je pu faire pour tenter d'améliorer mon *high score*… C'est incalculable. Ce qui m'a permis d'échafauder une théorie que j'applique encore aujourd'hui sur les consoles portables : c'est aux toilettes que l'on réalise les meilleures performances ! Il faut dire que la concentration y est totale ! Donc, le nombre de parachutistes que j'ai récupérés dans ma barque doit être proprement hallucinant, mais ce jeu était si monumental qui j'y ai joué pendant des mois et des mois. En plus, j'étais la star de mon école car mes camarades de classe n'en avaient jamais vu auparavant, et ce n'est que bien plus tard que les petits jeux électroniques de **Nintendo** ont envahi la cour de récré.

Par la suite, je me suis fait offrir l'incontournable **Donkey Kong** avec son double écran, puis **Mario Bros.**, puis… des tas d'autres que je conserve encore aujourd'hui, religieusement !

Voilà pourquoi, des années plus tard, quand j'ai appris qu'une console de jeu Nintendo arrivait en France — la **NES** — je m'y suis tout de suite intéressé en souvenir des moments d'anthologie que j'avais vécus sur les Game & Watch. À l'époque, c'était la guerre **Atari ST** / **Commodore Amiga**, et depuis la déchéance des consoles **Atari VCS**, **Mattel** et **Colecovision**, mes potes me prenaient pour un fou, moi qui me passionnais pour ces machines « limitées », qui plus est japonaises.

Je n'ai pas été déçu, et c'est grâce à ma curiosité précoce pour la NES, et donc par extension à la **Master System**, que j'ai été engagé pour participer à la conception du premier magazine français sur les consoles de jeux : **Player One** ! Donc oui, je peux le dire aujourd'hui, plus que quiconque : les Game & Watch ont bouleversé ma vie.

Enfin, comment vous dire l'émotion que j'ai ressentie le jour du lancement de la **Game Boy**, en 1989, en constatant que l'héritage des Game & Watch était intact…






ACL ALARM

J'MDESTROY

MEGADRIVE 32X : SCOOP & INFILTRATION

Revenons quinze ans en arrière, au moment ou la guerre commerciale entre la **Mega Drive** et la **Super Nintendo** faisait rage. Malgré des qualités indéniables, la console 16 bits de **SEGA** était à mon sens, sur le plan technique, légèrement inférieure à celle de **Nintendo**, la présence du « Mode 7 » de cette dernière n'y étant pas pour rien. Remémorez-vous **F-Zero**. Ça y est ? Vous l'avez bien en tête ? Alors je pense que nous partageons le même sentiment.

Nous sommes au début de l'année 1994. La domination « consolifère » est sans partage entre les deux géants japonais. **NEC** et sa **PC Engine** tentent une percée, mais seuls quelques aficionados en profitent, malgré une commercialisation française plutôt correcte, chapeautée par la société **Sodipeng**, elle-même détenue par **Ubi Soft**. Sony, de son côté, n'a pas encore commercialisé sa **PlayStation**, bien que son concept soit finalisé. La fameuse 32 bits ne sortira qu'en septembre 1995, soit un an plus tard. Le créneau pour le lancement d'une nouvelle machine est donc réduit, certes, mais il existe. L'attente de savourer des jeux se rapprochant au maximum de la qualité des titres disponibles à cette époque sur borne d'arcade (la vitrine du jeu vidéo) est alors immense.

C'est dans ce contexte d'une domination bipartite, qu'au début des années 1994, l'industrie du jeu vidéo apprend la sortie prochaine d'un nouvel accessoire, un périphérique flambant neuf pour la vieille Mega Drive, qui la transformerait en une véritable machine 32 bits : le **32X**. Aussitôt dit, aussitôt imaginé ! Tous les journaleux de l'époque, votre serviteur compris, se voient déjà à la cool dans leur salon savourer les plus grands hits d'arcade de SEGA comme **Virtua Fighter**, **Space Harrier**, **After Burner**, **Virtua Racing**, etc. C'est que dans le domaine, la firme représente sans conteste ce qui se fait de mieux en matière de *fun* et d'action. Quand je pense à toutes les thunes que j'ai claquées dans ces machines, j'en suis encore aujourd'hui malade… Bref, l'annonce fait rêver. Mais encore faut-il savoir de quoi il s'agit réellement, et surtout, quels sont les jeux qui seront portés sur ce fameux 32X.



J'apprends alors la tenue, dans un Hôtel d'Orlando (Floride, USA), d'un mini salon, uniquement destiné aux éditeurs de jeux. Les journalistes, eux, ne sont pas conviés à la petite sauterie. Certains sont même boutés à grands coups de pied par des vigiles aussi costauds qu'américains ! Bref, les choses ne sont pas gagnées pour le journaleux que je suis. Pourtant, l'envie de braver l'interdit et surtout celle de découvrir de nouveaux pixels (32 bits en plus) me prend aux tripes. Une chose est certaine : je dois y aller. Je dois découvrir cette machine, coûte que coûte. Reste à passer la barrage…

Suite au prochain numéro de *Pix'n Love*

GAME A GAME B TIME

SEGA, C'EST PLUS FORT QUE TOI ?

Après Cyril et J.M., je vais vous raconter mon premier voyage au Japon. En 1991, alors que je m'occupais de **Mega Force**, **SEGA** m'a proposé un reportage sur la maison mère à Tokyo. Me voilà donc parti avec un photographe qui travaillait pour différents magazines de la presse généraliste. SEGA France ayant bien fait les choses, j'ai été reçu dès le premier jour par le directeur du département étranger, qui chapeautait tout ce qui concernait consoles et jeux hors de l'archipel. Je savais que les relations professionnelles avec les japonais étaient assez délicates et qu'il fallait éviter de faire de grossières erreurs. Pour commencer, nous avons procédé à l'incontournable rituel de l'échange de cartes de visite. Prévenu de l'importance de la chose, je me suis appliqué à suivre le protocole à la lettre : lire attentivement la carte, surtout ne pas la glisser dans la poche mais la poser sur la table et s'y référer régulièrement. Mission accomplie, le dialogue commence, on prend contact, puis mon interlocuteur me demande ce que j'attends de lui. Comme je l'aurais fait avec un occidental, je lui dis ce dont j'avais besoin (photos des prochains jeux, visite des studios, etc.). Il me répond sèchement et me renvoie *illico presto* vers ses subalternes. *Damned* ! Quelle sottise ai-je pu commettre ? Je me dirige vers la porte lorsqu'il me rappelle : « *Vous n'oubliez rien ?* », me dit-il sur un ton glacial. Je regarde derrière moi et je découvre avec horreur que j'ai laissé sa carte de visite sur la table, chose particulièrement insultante au Japon. « *Bravo l'artiste !* », me dis-je. J'obtiens un rendez-vous inespéré avec un *big boss* de chez SEGA, et je trouve le moyen de gaffer. La carte… Une erreur monumentale ! Mais avant cela, je lui ai surtout fait perdre la face en lui demandant d'entrée de jeu ce dont j'ai besoin, au lieu de l'interroger longuement et respectueusement sur ses projets vu la place qu'il occupait dans la hiérarchie de SEGA. Plus tard, il nous emmène quand même déjeuner accompagné de plusieurs cadres. Là, il me fait payer mes erreurs à la japonaise, tout en finesse. Il m'ignore et surtout il se répand en compliments envers le photographe qui m'accompagne, tandis que ses subordonnés s'amusent de l'humiliation infligée au Gadjin. Je suis donc retourné à mon hôtel avec le moral dans les Nike. Tous les cadres de SEGA que j'ai rencontrés les jours suivants étaient au courant de la bavure et cela semblait les amuser. Je n'avais pas le choix. Il m'a fallu ramper et me confondre en excuses auprès de tous les employés que je rencontrais et implorer une nouvelle entrevue avec le *boss*. Il a daigné me donner une deuxième chance trois jours plus tard, et là j'ai joué le jeu à fond. Il m'a alors pardonné et invité à dîner. Ouf, je l'avais échappé belle ! Je suis resté en bons termes avec lui par la suite et nous avons eu bien des discussions lorsque je le croisais dans les salons américains. Ce premier séjour au Japon m'a permis de visiter les studios de développement, aussi bien arcade que console. Et puis j'ai fait deux découvertes qui m'ont marqué à vie : Akihabara et les sushis ! J'y suis souvent retourné par la suite : chez SEGA, puis chez Nintendo pour la sortie de la **SNES**, ainsi que lors de plusieurs salons dont le fameux Tokyo Game Show.

SEGA™

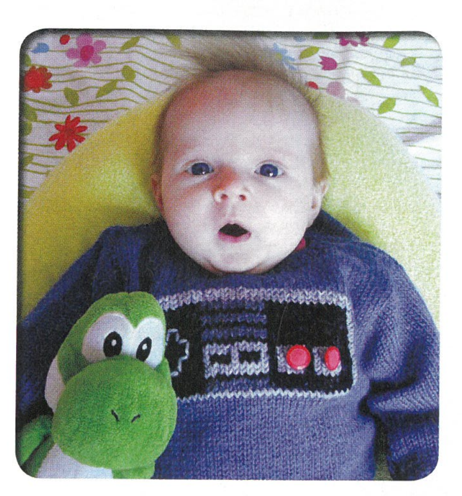
AHL

GAME A GAME B TIME

RETRO "BABY" GAMER

FASHION VICTIME

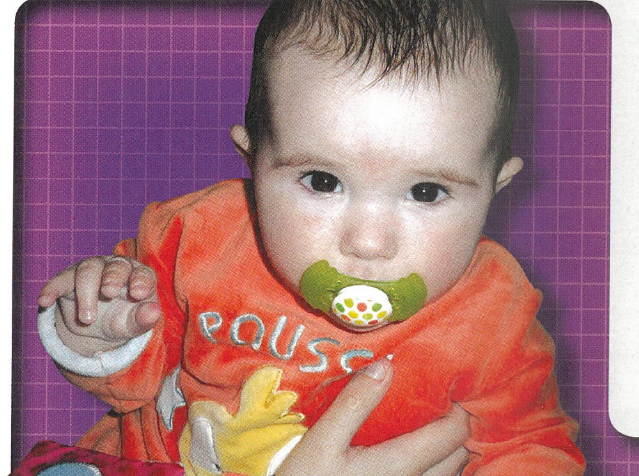
Qu'on se le dise : les parents d'Emma Desanges, ici à deux mois, sont des gens de bon goût ! Au feu les vêtements Charlotte aux Fraises et Dora l'Exploratrice. La charmante demoiselle arbore un superbe pull tricoté, aux couleurs de la NES, bien évidemment. La classe ultime !





BORNE TO BE ALIVE

Avoir un papa retrogamer peut s'avérer fort utile lorsqu'il s'agit de frimer auprès des copains. Non content de posséder des consoles *next gen* à la maison, Baptiste, deux ans et demi, a aussi et surtout le privilège de s'adonner aux joies du *retrogaming* sur borne d'arcade. Le genre de joujou dont nous avons tous rêvé gamin, et qui épate toujours autant la galerie, surtout à l'heure ou ces drôles de machines ont totalement déserté nos cafés…



PIX'N LOVE, Y'A BON !

Alain Marquès Da Silva est un homme heureux. Non content d'avoir une jolie petite fille de huit mois — Claire — ce lecteur de la première heure a surtout réussi à rallier son bout de chou à la cause de Pix'n Love. En effet, depuis qu'elle a croisé du regard la couverture acidulée Puyo Puyo, la demoiselle est littéralement tombée sous le charme, au point d'abandonner la lecture de son propre livre. Pourtant, Pix'n love n'est pas particulièrement doux au toucher et ne fait pas de bruit quand on appuie dessus. Qu'à cela ne tienne ! Claire prend un malin plaisir à dévorer, au sens littéral du terme, le *mook* de papa !